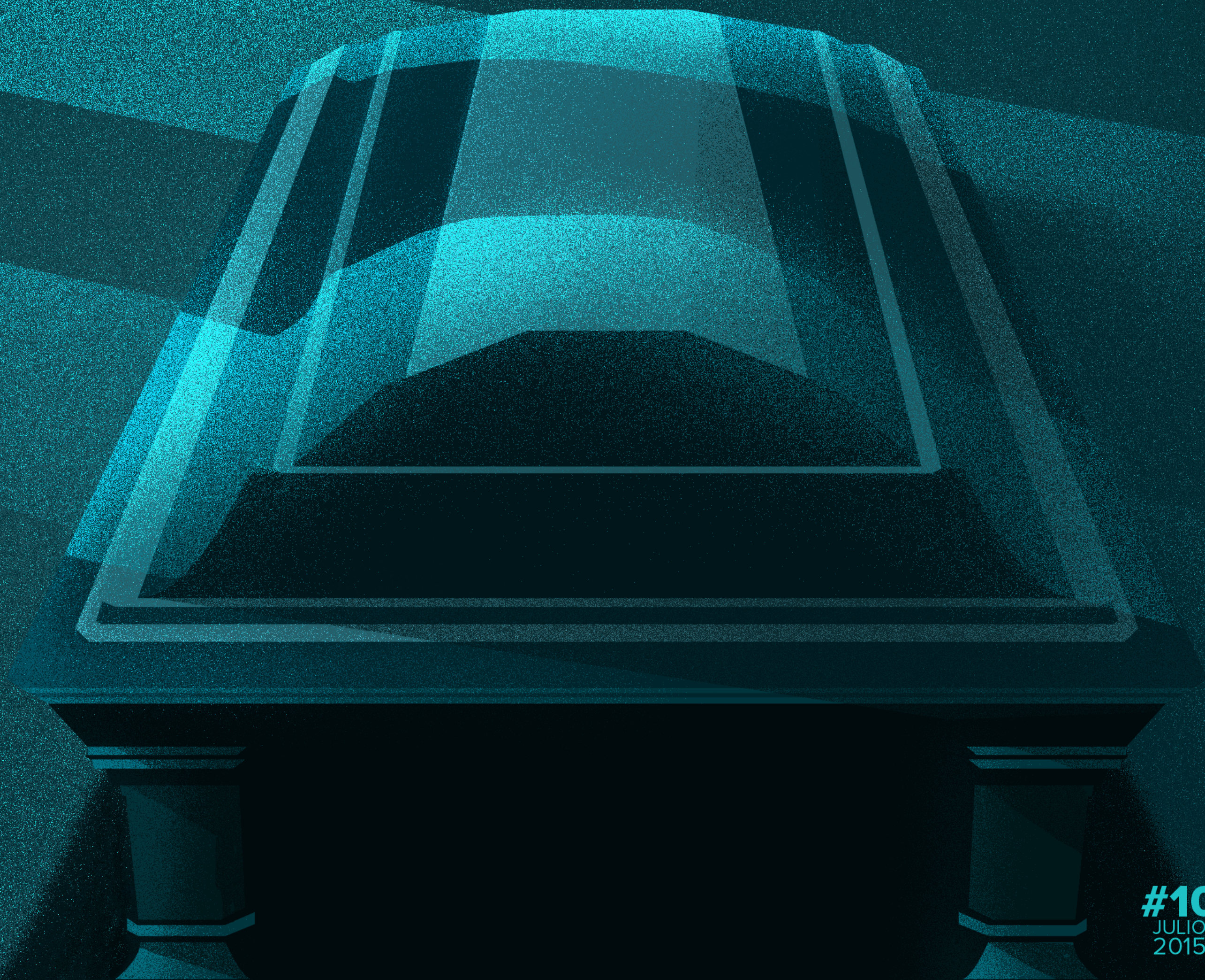
GAMEREPORT

GAME OVER
PRESS F TO CONTINUE



#10
JULIO
2015

Sobrevivir a lo vivido

por Israel Fernández

Hoy hace dos años desde la muerte de mi abuela. Repentina, como un asesinato, sin mayor crédito que la dubitativa incredulidad de toda mi familia. No supe reaccionar: algo que está y al segundo deja de existir. En un duermevela extático, ese domingo jugaba a 'Journey' tirado en el sofá; matando las horas muertas de la tarde. Llamaron a casa: «creo que la abuela está mal». ¿Cómo que mal? «No sé, ahora paso a recogerte». No era como esas *yayas* aburridas que pellizcan mofletes y regalan caramelos de anís. Ni una que manda a jugar *al balón* para que la dejen ver su programa favorito en paz. Era una madre, y no sustituta, sino por méritos propios. Devota, responsable, crítica. Una semana antes fue su cumpleaños y quise escribirle un poema. Versos de muerte, sin embargo: «para cuando ya no estés/el silencio de pecado henchido/las horas serán rémora y advenimiento/y sabremos que hemos perdido». ¿Por qué me seducía ese juego premonitorio, esa idea macabra? Ni idea, tal vez porque tarde o temprano me sabría en responsabilidad de hacerlo.

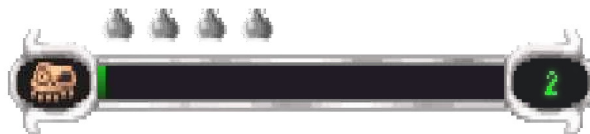
GameReport cumple su primer aniversario. Diríase que aquí no somos de números, ya lo ven ustedes: ni notas decimales, ni compartimentos estancos, ni listas de juegos. Y aun así, ahí está ese cosquilleo que nos desborda, la necesidad de celebrar ya no el haber sobrevivido, sino sobrevivirnos. Porque detrás de cada artículo y artefacto en forma de crítica hay una persona, y de personas está compuesto este distraído y vacilante mundo. Sobrevivirnos es enfrentar una realidad: ahora que cualquiera puede escribir y editar y tenemos más oportunidades y opciones que nunca, pocas son las firmas que mantienen una persistencia sobre el pulso de *hacerlo por poder hacerlo*. Menos aún las cabeceras que persiguen, con ademán romántico, medrar pasito a pasito sin revocar alguna cosa por el camino.

En oposición al alegato mismo de la celebración nos encontramos con la temática del número: la muerte. Y la muerte está en ellos, a todas horas, completándolos. Es lenguaje y mecánica, meras piedras en el camino, punitorias o pedagógicas, ornamento o imposición mecánica, conviviendo con pantallas de carga y consejos más o menos aprovechados. Aunque nadie se los lea. Precisamente juegos como 'Journey' —y toda la obra de Jenova Chen por extensión— presumen de eludirla a favor de la vida. Sin

embargo, en 'Journey' morimos para renacer. Es parte del viaje, aunque uno con retorno. Pero, ¿no es acaso el contrapeso perfecto, aquello que dota a la vida de una significación secular y permanente? No sabríamos definir hasta qué punto las cosas mundanas poseen esa belleza poética y escurridiza sin la conciencia de la frontera, del fin final. La textura de lo finito. Y en esas estamos. No hay videojuego que la esquive, la arrogue, la celebre o piense en ella mientras nos la escupe en forma de *you-are-dead-screen*, explicitando así que la muerte es lo único seguro, una realidad inevitable. Y qué jodidamente amplio es el asunto, créanme.

En este décimo número quisimos abordarla desde diferentes perspectivas. Porque a todos nos acaricia su guadaña en algún momento, bien a través de una querida mascota de infancia o bien sobrevolando la incerteza de una obra de ficción. Para Alejandro, el deceso de Aeris en 'Final Fantasy VII' representa, a través del ritual sacrificial, el ejemplo más exacto de lo irreversible, lo violentamente inevitable. Para Juanma, el olor de la sangre en 'Bloodborne' atiende a un perverso primitivismo social frente al silogismo moral, devorado por una sed vampírica ciega y ceniza. Para Sergio y el gran 'Ghost Trick', actitud es supervivencia, al mal tiempo buena cara y no hay mejor forma de salir del pozo que construyendo una escalera. Pablo, en cambio, ha encontrado el motor de la venganza en los agrestes y bucólicos poblados del universo 'The Witcher'. La muerte habla de emociones, habla de nosotros. Nadie es ajeno a su embargo. Sus cuencas vacías y cadavéricas nos escrutan. Él es el único miembro de la familia que nunca se irá. Acaso en el recuerdo, reducto colectivo donde las redes individuales entretejen esculturas eternas, podemos sobrevivir a lo vivido. Satoru Iwata ya no *es* sino *fue*, pero sigue siendo. Otrora salvavidas de 'EarthBound' y 'Super Smash Bros. Melee', mano amiga de Kirby y enemigo de clasismos y endogamias pasajeras, nos recuerda bajo su eterna premisa de «los videojuegos sólo tienen una meta: ser divertidos» que su actitud jovial y cómica es la única actitud útil frente a lo inevitable. El humor... o la muerte.

Ahora, con este calor criminal, planteamos el suspenso de GameReport durante el verano. Necesitamos espacio para distanciarnos, replantear el negocio, renacer y volver con aquella energía primigenia. Porque seguimos creyendo que GR merece existir, como publicación y como entidad. Diez números donde hemos aprendido a releer, a rejugar, a entender y contemplar nuevas perspectivas a través del trabajo constante y el placer de sentir los videojuegos como medio cultural. Y seguiremos; es el único método de progreso que conocemos. Lo mejor está por llegar. Pasen unas felices vacaciones mientras surfean la ola estival y recuerden que GameReport existe por y para ustedes. No dejen que muera. Porque, al fin y al cabo, y después de un tiempo siempre indeterminado, lo único que sobrevive es aquello conservado en nuestra memoria.



GAMEREPORT

Equipo

Redactor, Coordinador	Israel Fernández
Redactor, Community Manager	Fernando Porta
Redactor, Community Manager	Juanma García
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez
Redactores	Alejandro Patiño
	Víctor Paredes
	Sergio Ruiz
Director de Arte	Ezequiel Sona
Diseñador	Miguel Sanz
Colaboradores	Miquel Rodríguez
	Marcos Gabarri
	Javier Alemán
	Karen Novelo

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Equipo / Colaboradores

Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su base en Toledo. Lleva el fuego.
@ProggerXXI

Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
@ferporbar

Pablo Saiz de Quevedo echó los dientes con las recreativas, siguió con una NES, y acabó en el PC. El rol alivia sus penurias cotidianas, y el terror es su dosis de adrenalina favorita. Santanderino y residente en Ciudad Real.
@PabloSQG

Pedro J. Martínez. Cartagena, 1984. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
@LoquoPJ

Alejandro Patiño vende viajes y brega con dos criaturas. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy lo intenta. Se inspira al grito de 'SEEEGAAA'.
*@_Ayate_*

Juanma García conecta el escribir sobre videojuegos con la ingesta de Doritos. Reside en Madrid rodeado de gatos.
@Enigmahate

Víctor Paredes. Podrás encontrarlo combatiendo horribles criaturas del submundo en la profundidad de mazmorras generadas aleatoriamente.
@ViWalls

Sergio Ruiz cursa una carrera de programación y escribe redacciones en busca de la esencia de los videojuegos.
@pepinillguerrer

Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo que maqueta e ilustra en GameReport. Hace como que juega en sus ratos libres.
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek

Miguel Sanz. Diseñador de Madrid, siempre haciendo equilibrios entre el diseño y los videojuegos. Normalmente, mientras escucha a Green Day.
@Vlanco, migsanz.com

Miquel Rodríguez. Ilustrador que pasa calor en Barcelona y sobrevive dibujando entre videojuegos y tebeos. Este mes se ha vuelto Kojimista.
@Pollomuerto, pollomuerto.com

Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Sega Mega Drive me convirtió en el tipo que soy. Escribo debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
@soquam

Javier Alemán quería ser el Bret Easton Ellis canario, pero acabó como psicólogo, escribiendo sobre videojuegos, alguna que otra novela y diseñando juegos de rol.
@dottorealeman

Karen Novelo. Diseñadora e ilustradora 3D. Amante de los videojuegos, el jazz y el buen café.
@venusiana_, behance.net/venusiana

Contenidos

#10
JULIO
2015

Cinco personajes que despertarán tus instintos asesinos

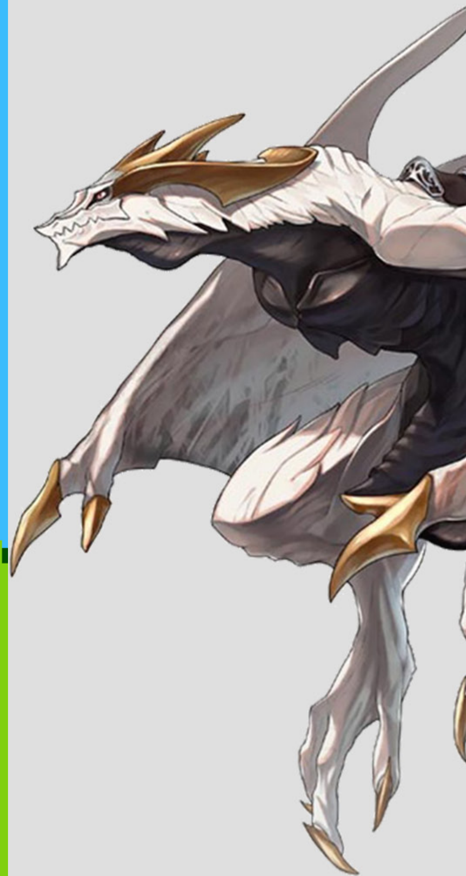
por Fernando Porta

Hay gente que sólo quiere ver arder el mundo. Bueno, más que gente, entes, concretamente digitales. Sin tener ningún pescuezo físico para agarrar, estos seres venidos de otros mundos sólo tienen una solución posible: un objeto no identificado atravesando tu ventana o, en su defecto, tu tele de plasma (si no juegas todavía en una de tubo porque, en tus palabras, «eso es muy moderno») para acallar su insistente jerga, sus patochadas inmundas o su sola, única y cansina presencia.



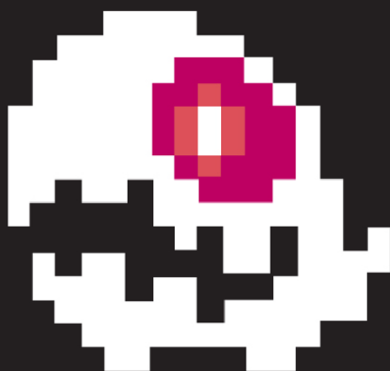
Perro ('Duck Hunt')

La PETA me perseguirá toda la vida. Sí, lo hice. Ese cabrón se reía de mí. Yo me lo traje únicamente para cazar patos, y la verdad es que no lo hacía nada mal, aunque fuera un poco zoquete. Pero había una cosa con la que no podía: se ponía la pata delante de la boca y se empezaba a reír cada vez que fallaba un tiro. No necesitaba más razones. ¡Un perro riéndose, burlándose de mi portentosa puntería con la Zapper! ¿Ustedes han visto qué poca decencia? Estos animales... ¡No sé donde vamos a parar! Bueno, manos a la obra. ¡Patán! ¡Voy a por ti!



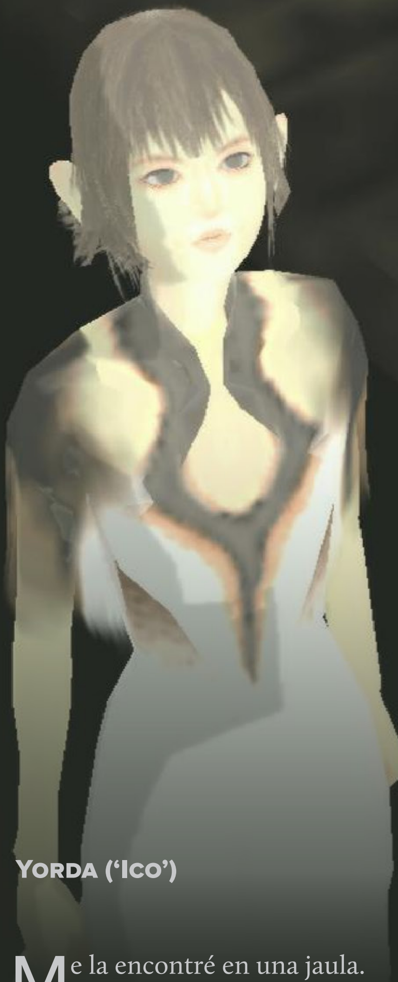
Mikhail ('Drakengard 3')

Se revuelca en el barro. Se mea cuando le echas la bronca. Te declara su amor en medio de la batalla. Te canta una canción. No es un pájaro. No es un avión. ¡Es Mikhail, el dragón menos imponente de la historia de los videojuegos! Tu harén de hombres fuertes y vigorosos se reirá de ti cada vez que seas objeto de las palabras de Mikhail. ¿Envidia? No lo creo...



Baron von Blubba ('Bubble Bobble')

La temida cuenta atrás. Si no lo has vivido en algún 'Time Crisis' de los salones recreativos que todavía perviven parados en el tiempo, lo has hecho en cualquier 'Super Mario'. Pero a veces los peligros de dejar pasar el tiempo son más evidentes, menos abstractos, más corpóreos... y más pesados. Baron Von Blubba. Noble de alta alcurnia, enemigo definitivo. Ríete de cualquier villano de JRPG de opereta (y brasas con su madre). Atravesaba paredes, se movía de forma imprevisible, era invencible y, lo peor de todo, te mataba al primer toque. Enemigo de la paciencia, amante de la improvisación. Pesado inaccesible al desaliento.



Yorda ('Ico')

Me la encontré en una jaula. La rescaté. Le dije que se fuera y no me entendió. Ahora tengo una compañera que me señala cosas, se pasea por los escenarios y es un peligro para sí misma. Cuando se le dice "ven por aquí", nada: ella a lo suyo, con las sombras que deben ser sus amigas. Muy bien. ¡Que se muera! ¡Que se caiga por un precipicio! Ahí veo la salida de este maldito castillo por fin. ¡Adiós, Yorda, adiós!

...

Oye, esto no se abre, ¿eh? Será que la necesito. Qué remedio... ¡Ey! ¡Yorda! ¡No te vayas!



Murfy ('Rayman 2')

Antes no presionábamos F para presentar nuestros respetos o reventar una puerta. Antes había que aprender a jugar entre manuales de instrucciones bien cargados de información y algunos tutoriales dentro del juego. ¿Pero qué pasa si eres continuamente interrumpido por una rana con alas que sólo sabe sisear? Salta con A. Lanza un orbe de energía con B. Estrangúlame con Z. ¡Ah! Que eso no se puede. Lo siento, Murphy, lo siento. La próxima vez no te escaparás, maldito batracio.

Ghost Trick: Detective fantasma

por Sergio Ruiz

Dos personas aparecen erguidas bajo la cálida mirada de la luna más brillante jamás vista. Una mujer pelirroja se encuentra a punto de recibir un disparo de parte de un matón asalariado. Entre ambos yace el cuerpo de Sissel, un joven vestido de rojo que antes de reconocer su propia existencia ya había muerto previamente. A continuación, una llamada proveniente de otro mundo le conduce hacia su despertar. El destino aún está por escribir.





Durante la primera escena del juego, todas estas pequeñas frases, vagas en contenido pero contundentes en su mensaje, aparecen en la doble pantalla de Nintendo DS. Shu Takumi, creador de la saga 'Ace Attorney' y lector empedernido de las novelas de Erle Stanley Gardner, comienza a imponer las reglas de su irreconocible universo alejado de los tribunales: un mundo donde los muertos adquieren habilidades especiales para manipular objetos de cualquier escena, siendo capaces de reescribir el pasado de cualquier ser vivo echando atrás el tiempo cuatro minutos antes de su muerte, rompiendo cualquier esquema determinista y salvando al fallecido de cualquier circunstancia mediante un simple ensayo y error de combinaciones y pruebas.

En nada podemos manejar a Sissel, conducirlo por el inefable mundo fantasma ajeno a las leyes del tiempo y hacer que ejecute un *ghost trick*: un truco de magia capaz de alterar el mismo momento del asesinato de forma crucial. Lo que parecía que iba a suceder, de repente, se convierte en un cúmulo de distracciones para el matón, que se ve desequilibrado por una barrera de paso a nivel sospechosamente levantada al tiempo que iba a realizar el acto, o por una entonada guitarra que le provoca disparar a un punto vacío. El destino de la chica poco a poco va reescribiéndose gracias a todas esas acciones que Sissel realiza en las sombras y, llegado a un punto, nuestro protagonista logrará cumplir su objetivo de salvarle la vida tras apartar al sicario para siempre. ¿Por qué? ¿Cuál es la razón de



poseer estas habilidades, y para qué fin debería emplearlas? Es más, dadas las circunstancias del crimen, las preguntas obligadas pasan a centrarse en el cuerpo inerte del joven de rojo al otro lado de la pantalla.

«¿Quién soy yo? ¿Cómo perdí la vida?»
«Y de haber alguien detrás, ¿quién me ha asesinado?»

'Ghost Trick: Detective fantasma' es una aventura gráfica lanzada en las últimas fases del catálogo de Nintendo DS en 2010 —2011 en Occidente— por parte de Capcom y el mismo equipo liderado por Takumi tras el desarrollo de 'Apollo Justice: Ace Attorney' en la misma consola. Desde el primer momento se nota una clara intención de alejarse de sus predecesores y buscar otra forma de tratar el género de misterio desde el toque detectivesco que tanto gusta al director y guionista del título. El desarrollo clásico de una aventura *point-and-click* evoluciona al movimiento en espacios 2D vistos desde una perspectiva frontal, empleando una dualidad ontológica entre mundo real y mundo fantasma para diferenciar las dimensiones entre las que se mueve Sissel: en el primero podemos ejecutar nuestros trucos fantasmales y observar la escena desplazando el lápiz por la pantalla, y en el segundo podemos movernos a través de los núcleos de los objetos inertes del escenario. La interacción con dichos objetos es necesaria para avanzar, pero también lo es el *timing* con el que son ejecutados: por ejemplo, si se quiere alcanzar el punto

BLING* *THUMP* *CRASH

Durante una entrevista realizada en agosto del 2010 en Gamasutra, tras el lanzamiento del juego en Japón, Takumi comentaba que cada vez que escribía una línea de guión estaba pensando al mismo tiempo en el efecto de sonido que le podría acompañar cuando apareciese en pantalla. Esta extrema obsesión por las onomatopeyas es una característica muy propia de este autor y de su segundo de a bordo, Atsushi Mori: son repasadas muy concienzudamente, hasta el punto de aparecer en el momento adecuado, en la justa letra del diálogo emergente. En todos sus juegos puede distinguirse una temática de sonidos concretos para enmarcar un dato importante, para expresar sorpresa, estupefacción ante un suceso extraordinario, etc. El reparto de estos sonidos en 'Ghost Trick' es completamente nuevo, pero la ejecución sigue siendo igualmente satisfactoria.

Referencias muy conocidas

El universo de 'Ghost Trick' no está conectado con el de la saga 'Ace Attorney', pero Takumi recoge varias referencias y guiños habituales de ésta en la aventura de Sissel. Durante los primeros compases del juego podemos visualizar a una pareja de policías secundarios vestidos de azul y verde, con unos aires muy parecidos al abogado Phoenix Wright y al fiscal Winston Payne. Sus rostros eran más hieráticos a causa del estilo artístico, pero su comportamiento ya decía todo sobre ellos. Por otro lado, y a través de un proceso de *datamining*, se sabe que dentro de la ROM del cartucho venía escondida una versión de 'Tifa's Theme' de 'Final Fantasy VII' en el motor de audio empleado. Obviamente, jamás fue usada en la versión final por cuestiones legales, pero varios usuarios han subido la melodía reensamblada a YouTube y es posible escucharla sin ningún tipo de problema.



alto de un mapa con una bandera, Sissel puede manipular un ventilador para airearla y, casi al mismo tiempo, desplazarse para enganchar la cuerda que la levanta a una batidora y generar el impulso suficiente para izarla. Saber combinar el uso de los objetos de cada escenario y viajar a través de ambos mundos será vital para resolver los puzles que afrontaremos a lo largo de las poco más de diez horas de juego.

El tiempo juega en contra de los espectros del crepúsculo, pues el primer rayo de luz que ciegue el horizonte será suficiente para hacerlos desaparecer para siempre. Los acontecimientos de esta historia pues, se desarrollan en una única noche dividida en dieciocho capítulos, focalizados cada uno de ellos en una pequeña porción narrativa del juego, ocasionalmente teniendo que llevar a cabo el objetivo de devolverles la vida a aquéllos que la han perdido en la oscuridad. Cada personaje es presentado a la máxima expresión *marca de la casa* Takumi: con una presencia extravagante a tenor de su aspecto, expresiones simples y discretas acotadas dentro de un bocadillo muy propio del cómic, y un pequeño señuelo durante sus primeras intervenciones para generar estereotipos, completamente destrozados a medida que avanza la trama. Lynne, la detective pelirroja y a su vez primera víctima de la nocturnidad, cumple su función de acompañante pasajera y media naranja de Sissel, como en su momento hicieron Maya Fey o Trucy Wright, pero no será la única: una pasarela de muertos y disfraces inundará el mundo fantasma buscando su propia identidad, haciendo cada vez más abultadas las conversaciones entre fallecidos y resucitados. Poco a poco, van construyendo un marco exageradamente fortuito aunque hilvanado, donde ninguna de las circunstancias producidas durante esta noche son fruto de la casualidad; pero ahí está la enorme virtud que posee este juego.

'Ghost Trick' se refugia en lo paranormal para zurcir los tejemanejes de la obra, pero en ningún momento lo deja como algo anecdótico o para salvar los muebles frente a un fleco en la secuencia narrativa, sino como un recurso muy valioso para doblegar las mentes del usuario y sorprender como respuesta a la duda. *Frente a la expectación, un buen susto puede bastar*. El grado de incredulidad frente a la pantalla va subiendo con cada muerte más estrafalaria que la anterior, a medida que los esquemas que teníamos concebidos en nuestra cabeza sobre el mundo fantasma se diluyen como *crema chantilly* aguada. A medida que el juego progresa, el grado de sorpresa es aún mayor, y nunca detiene su nivel ascendente. En ningún momento queda la sensación de ambigüedad en el mensaje o de exageración suprema, sino que el poder de convicción que transmite lo fantasmal muta a una realidad palpable, merced a las espléndidas animaciones en conjunto de personajes y plano de las que goza el título. Otro



acierto en la travesía del juego está a la hora de moderar sus apariencias y mantener frescos los puntos vitales de la trama; por ejemplo, si la obra se va mucho de madre en un capítulo y se acerca a la incomprensión, Takumi trata de rebajar las expectativas de cara a presentar el siguiente, presentando al inicio de cada capítulo un fundido en negro y un objetivo concreto y conciso de lo que vamos a ver a continuación, a menudo generando expectativas, pero nunca tratando de confundir al jugador. Es importante aclarar estos conceptos para que, una vez los tenga definidos, pueda explorar el espacio gris que hay entre el epítome y la realidad aparente. Todo esto 'Ghost Trick' lo hace bien: no trata de ofrecer más y saturar una obra con matices, sino de comprimirlo a la mínima expresión y que no pierda sus puntos más importantes.

El jugador es privilegiado al cabalgar junto a Sissel en su experiencia fugaz, pero también debe ser el encargado de cambiar el destino de los demás personajes a través de sus muertes, viajando en el tiempo cuatro minutos antes de que perecieran. En realidad, disponen de mucho menos tiempo del aparentado: no existe una cuenta atrás como tal de cuatro minutos, sino que los hechos acontecidos durante ese intervalo de tiempo se sucederán y tendremos que evitar que vuelvan a suceder, manipulando alguno de los objetos en el momento justo y necesario; en caso de error, tocará recomenzar

"Pomeranians 4ever"

Probablemente el personaje más querido y carismático del elenco de 'Ghost Trick' sea el perrito pomerania Missile. Llamado así como referencia al otro perrito shiba recurrente de la serie 'Ace Attorney', en 'Ghost Trick: Detective fantasma' su protagonismo es mucho mayor, merced a su implicación en el argumento y su particular sentido de la lealtad y capacidad de ladrar a cosas chillonas al toque de "¡BIENVENIDO!". Takumi curiosamente posee en la vida real un perro de la misma raza y asombroso parecido, incluso con el mismo nombre. Algunas voces comentan que la personalidad de Missile en el juego es la idealización que tiene Takumi de su mascota en la realidad; quizá por ello lo convirtió en objeto de memes e imágenes graciosas relacionadas con el juego a través de Twitter. Dos *missiles* y una misma identidad, el dualismo ontológico entendido a su manera.



todo el proceso. Éste quizá es el punto más criticable de 'Ghost Trick', puesto que la resolución de los puzles es un poco confusa, y no siempre queda claro si estamos progresando adecuadamente o no, obligando a caer en un proceso de ensayo y error obtuso y obstinado, incluso frustrante, cuando en pantalla se cuentan los segundos finales previos a la muerte. El juego abunda en consejos y pistas, pero quizá no son suficientes. Para ser resolutivos hace falta observar muy en detalle la escena y los cambios que aparecen en ella, y buscar el momento exacto para intervenir. Sin embargo, la satisfacción obtenida tras completar cada uno de estos *efectos mariposa* a gran escala es indescriptible.

En contraposición a tanta muerte, 'Ghost Trick' es una oda al vitalismo y a la lucha frente al destino. No se plantea la comedia tan decididamente como 'Ace Attorney', sino que parte de una oscuridad latente, camino de una luz radiante de verdad y armonía, en pos de la liberación. Lynne, Missile, Kamila, Joyd, Cabanela,... todos los personajes del título se mueven mediante un poderío de color y detalle gracias al uso de la rotoscopia a nivel artístico y al *renderizado* de gráficos tridimensionales apelmazados en pantalla, como si cogieran de ellos únicamente láminas dibujadas a mano. Rico en detalles en el plano y carente de normalidad en los surcos, apostando por siluetas más atrevidas, cada uno de ellos rezuma borbotones de felicidad frente a los tiempos difíciles, y son capaces de seleccionar sus problemas para simplificar su existencia. Su llamada a la vida es la respuesta de Takumi a la pesadumbre que lo encasillaba frente a una única serie de trabajo y desarrollo: un golpe de actitud y empeño muy superior a sus anteriores trabajos que convierte a 'Ghost Trick' en su obra maestra.



UN CANTO A LA VIDA

Beyond Good & Evil

por Pedro J. Martínez

La historia de Jade es la de la propia humanidad: el miedo al invasor, la falaz propaganda política, la confianza ciega en el brazo militar y el grupúsculo que, en la sombra, se atreve a desafiar las verdades preestablecidas. 'Beyond Good & Evil' cuenta de forma muy sencilla las ideas que han movido el mundo desde el nacimiento de la civilización, situando al grupo por encima del individuo y la razón por encima de la fuerza. El juego de Ubisoft se estrelló en ventas pero, como sucede con los títulos que realmente merecen la pena, el colectivo de jugadores lo convirtió en un clásico atemporal. Nunca es tarde para apostar por la vida.





«A SALVO EN SU CONCHA, LA PERLA ESTÁ A MERCED DE LAS CORRIENTES»

No mirar más allá de los problemas más inmediatos, de las necesidades más urgentes, es lo que ha permitido históricamente al opresor clavar sus garras en torno a sociedades libres y despojarlas de su libertad a cambio de la ilusión de la protección. El plan de los DomZ —especies alienígenas que causan daños selectivos en la población del planeta Hillys—, por lo tanto, parece infalible: ser a la vez invasor y escudo. Mediante las Secciones Alpha —supuesto cuerpo militar que combate a los DomZ y que evita *males mayores*—, son los propios invasores los que ocupan el lugar de la resistencia, a través de disfraces y fingidas intervenciones que llegan tarde y mal pero que, vendidas en constantes retransmisiones propagandísticas, generan en la población una falsa sensación de seguridad. Esta vinculación entre atacantes y defensores del planeta se mantuvo oculta al pueblo, pero no consiguieron engañar a todos: un reducidísimo y secreto grupo de rebeldes que se hace llamar IRIS lo sabe, y tan sólo necesita probarlo.

Jade aparece como la piel del jugador en medio de un contexto de continuos bombardeos y, de alguna forma, también representa lo mejor de ese colectivo llamado humanidad. Antes de verse involucrada como nunca habría imaginado, Jade se dedicaba a acoger niños huérfanos y protegerlos hasta agotar todos sus recursos económicos. Salvar el mundo comienza por salvar a quien se tiene más cerca, y el mensaje lanzado durante los primeros instantes refuerza y justifica el resto de la trama: sólo desde la generosidad y el sentimiento de comunidad se pueden lograr las grandes gestas. Convencer es más importante que combatir, y por ello resulta terriblemente conveniente que la profesión de Jade sea la de reportera. La adhesión del pueblo llano, e incluso de los gobernantes, necesita de una demostración palmaria; y el objetivo de Jade, infiltrándose en cuclillas o repartiendo leña con su bastón *dai'jo*, es conseguir pruebas fotográficas para que la red IRIS las difunda por medio de panfletos clandestinos.

Los *sidekicks* suponen el único apoyo real de Jade durante las infiltraciones. Zerdy, el veterano, cascarrabias y rechoncho cerdo antropomorfo bautizado en un alarde de ingenio, y más adelante el soldado perfecto nombre en clave Doble H, se alternan no como personajes jugables, sino como compañeros reales, tan vivos como lo estaba Yorda en 'Ico', aunque en un sentido mucho más enérgico. Jade puede compartir vitalidad, alimentos y palabras de apoyo con ellos, y la colaboración constante se muestra como la única manera de resolver las dificultades, ya sean combates o puzles. Es por eso que uno de los principales méritos de 'Beyond Good & Evil' es que consigue predicar con el ejemplo: el mensaje sencillísimo que se envía al jugador se ve respaldado por



Moscas a cañonazos

Que Jade y su inseparable cámara de fotos aparecieran en las estanterías de GameCube, Xbox, PlayStation 2 y PC no las hicieron precisamente más populares. El concepto multiplataforma, en ocasiones, no significa maximizar ventas. Al juego de la reportera de los labios verdes le faltó empuje publicitario y una mejor distribución, y paradójicamente, con el apoyo de alguna plataforma con la que hubieran pactado una exclusividad —aunque fuera parcial—, hoy estaríamos hablando de una serie consolidada. El título de Ubisoft tuvo demasiado cerca a su mayor competencia: los esfuerzos del departamento de marketing de la multinacional francesa se orientaron a su gran apuesta comercial, 'Prince of Persia: Las arenas del tiempo'. La remasterización HD de 2011, publicada en los bazares digitales de Sony y Microsoft, no compensó el daño.



todo el sistema jugable, dirigiendo insistentemente hacia la cooperación como la manera óptima de acometer los retos.

Resulta también conveniente que las misiones de Jade no vayan de destruir bases ni asesinar tiranos, sino de sacar un par de fotos y salir zumbando de allí, aunque en el proceso no quede más remedio que hacer volar en pedazos a algunos guardias. Cada prueba aportada se traduce en ciudadanos que abren los ojos y se unen a los rebeldes, cambiando así el destino de Hillys por medio de algo tan básico como la información. La perla encerrada en su concha se siente segura, pero se convierte en la más fácil de las presas. Ah, la fuerza del *cuarto poder*.

Salvar el mundo comienza por salvar a quien se tiene más cerca

«Trabajemos juntos, señorita Jade»

Sin salir ni un ápice de la atmósfera cinematográfica que riega las, eso sí, escasas horas de juego (en torno a doce), 'Beyond Good & Evil' logra desenvolverse en registros muy diversos, y siempre de forma satisfactoria. Por ir resumiendo, el juego de Ubisoft recoge y alterna las mecánicas de los videojuegos de acción, puzle, plataformas, sigilo, exploración, carreras, disparos en primera persona e incluso algún minijuego. Su mayor logro no es no patinar en ningún género, cosa que salva con nota precisamente por quedarse con lo básico: lo realmente extraordinario es que todas y cada una de las mecánicas tienen un sentido dentro del conjunto, dentro de ese planteamiento holístico y heterogéneo que da forma al videojuego contemporáneo.

La apuesta por la sencillez atañe tanto al control como al balance de la dificultad, siempre proponiendo novedades suficientemente accesibles para evitar bloqueos innecesarios y suficientemente elaboradas para lograr ese clima de tensión tan necesario, sosteniendo el interés en la trama mientras ésta se detiene para que el jugador lidie con los escenarios. El diseño de niveles, ya sea en las cuatro grandes áreas o en las pequeñas secciones opcionales, se siente inspirado y mimado. Si algo se le puede echar en cara a Michel Ancel y su equipo es que, una vez terminada la aventura, uno se queda con la sensación de que muchas de esas ideas podrían haber dado más de sí, que cabían algunas vueltas de tuerca más en un entramado jugable tan diverso y esmerado. El riesgo de resultar repetitivo

estaba tan lejos que permitía un mayor desarrollo de ciertas ideas que apenas se atisbaron un par de instantes pero que terminaron siendo memorables. Quién sabe, puede que esa sea parte de su magia.

El *HUB* que conecta todos los escenarios —básicamente un *overworld* donde Jade y acompañante se mueven en una especie de aerodeslizador— se muestra tan pequeño que las sospechas de que el título pudiera derivar hacia un enfoque de mundo abierto, e incluso a un *sandbox*, se disipan de inmediato. El acceso a las cuatro únicas grandes mazmorras se proporciona de forma progresiva y muy dirigida, supeditando la libertad al acometimiento de los desafíos secundarios como las carreras, las tareas ocasionales o los pequeños niveles opcionales. Se nota sin duda la influencia de tótems predecesores como 'Metal Gear Solid' u 'Ocarina of Time', siendo además con este último con el que comparte la ausencia del botón para saltar, de forma que tanto Link como Jade brincan cuando lo necesitan, sin más. Aunque no inventa nada, y sus aportes vienen más bien desde el pulido y la readaptación de ideas que desde la inventiva genuina, 'Beyond Good & Evil' muestra una frescura inaudita para una obra que, vista desde el prisma equivocado, podría parecer un mero pastiche.

Nada más lejos de la realidad y de las propias intenciones del título. Entre los préstamos se vislumbran las ganas de respetar lo establecido mientras lo transforma, ya sea a través de los suaves movimientos de combate de Jade o de los derrapes durante las persecuciones a

¿Franquicia frustrada o en desarrollo?

Incluso años antes de que Ubisoft confirmara durante el E3 de 2013 que el hipotético 'Beyond Good & Evil 2' se encontraba efectivamente en desarrollo, los rumores en torno a la continuidad de las aventuras de Jade volaban a sus anchas por los foros y los distintos medios informativos. A partir de entonces, cada información surgida venía a desautorizar las anteriores, generando un clima de hastío e incredulidad tanto entre los seguidores como en aquéllos que simplemente acudían a los portales web para mantenerse al día sobre la industria del videojuego. Sabemos por el propio Michel Ancel que la historia que él escribió se extendía más allá de este primer juego y que, según Ubisoft, la secuela es un *work in progress* que está lejos de terminar; sin embargo, nos han empachado de cancelaciones, confirmaciones, revelaciones y desmentidos hasta el aborrecimiento. Lo último: un empleado de Ubisoft dice unas palabras, un medio las saca de contexto, todos se hacen eco, y Ubisoft emite un comunicado para desmentir lo no confirmado. ¿Para cuándo una Jade en el periodismo videojueguil?





Extraña taxonomía hillyana

Paralelamente al avance de la obra, y sin otra intención que ofrecer un aliciente extra para la exploración, a Jade se le encarga la misión de fotografiar todas y cada una de las especies vivientes en Hillys. La tarea se extiende al mismo tiempo que se consigue acceso a nuevas áreas, donde los *animalitos* a veces nos esperan dando la bienvenida, mientras que otros requieren de un buen ojo o de la realización de algún pequeño puzle para dejarse inmortalizar. Resulta curioso que, además de a las especies hillyanas genuinas, haya que fotografiar a algunos de los invasores DomZ —¡pero no a todos!— e incluso a algún *bichejo* que ni siquiera llega a arrimarse al planeta. A lo mejor no tiene todo el sentido que debiera, pero sin duda divertido es un rato.

toda velocidad en las cuevas de los ladrones de perlas. Cualquier circunstancia es aprovechada para sorprender y hacer disfrutar al usuario, con *checkpoints* abundantes para no frenar la acción —se intenta que no haya que insistir demasiadas veces para, al menos, hacer progresar la historia— y unos jefes finales asequibles, más orientados al goce del jugador que a su maltrato.

«Quedaos sin hacer nada y no quedará nada que salvar»

La fusión de la acción con la narración es tan natural que se permitieron descartar las clásicas cinemáticas FMV y realizarlas *on-the-fly* con el propio motor del juego. El resultado funcionó a las mil maravillas, gracias tanto al trabajo artístico de Ubisoft Montpellier como a su *engine* puntero, estrenado en este juego en pleno 2003, que hizo las delicias de los jugadores durante más de un lustro —en títulos del calibre de 'Prince of Persia: Las arenas del tiempo'— y al que además, por su flexibilidad y su capacidad de perdurar en el tiempo, el nombre de "Jade" le vino *de perlas*. De esta forma, pasamos de jugar a observar (y vuelta a empezar) sin fisuras, en ocasiones en intervalos de tiempo tan cortos que no permiten cambiar el chip. Que durante los combates se active en ciertas circunstancias la cámara lenta mientras mantenemos el control de Jade lo deja claro: que lo cinematográfico no rompa la acción. Se pueden apuntar el tanto.

Pero la belleza de 'Beyond Good & Evil' no se queda en lo técnico: los entornos moderadamente futuristas y los escenarios industrializados están



tan detallados y bien construidos que podrían ser los de cualquier buena película de animación. El jugador se adentra en Hillys y rápidamente se empapa de su sociedad multiespecie —los homo sapiens conviven con especies inteligentes de morsas, cabras, rinocerontes y otras derivaciones humanoides— hasta involucrarse de verdad en su ética sencilla e ingenua. El refuerzo es constante: mientras damos vueltas por las calles podemos escuchar a los manifestantes con pancartas, o los avisos por megafonía cuando abandonamos las aguas territoriales. El doblaje al español a cargo del grupo Agua Massmedia —sin duda, garantía de profesionalidad— refuerza aún más la sensación de estar viviendo en una fábula.

A pesar de mostrar un universo tan ecléctico, la atípica y extraordinaria banda sonora consigue romper cualquier esquema preconcebido alternando temas clásicos de piano y violines —el de la intro sería un buen ejemplo— con otros vocales y multiculturales como el adictivo 'Fun and Mini-Games' que suena durante las carreras o el 'Propaganda' taladra-oídos que se oye dentro del bar Akuda. Christophe Héral cargó de simbolismo cada tema, en ocasiones con voces latinas (imposibles de transcribir) que respiran ese aire sureño y fronterizo que destilan algunos de los exteriores de Hillys, y en otras empleando voces de la Europa del Este, aludiendo a la Guerra Fría. El mestizaje y los instrumentos irreconocibles se unen a una percusión casi siempre vigorosa, relegando la electrónica a los movimientos más ambientales o a la aparición de los DomZ, elevando la tensión y mimetizándose con la acción de forma dinámica.

Con lo que ofrece 'Beyond Good & Evil', otros habrían sacado cuatro o cinco videojuegos distintos e independientes. El empeño y la dedicación de Michel Ancel y su equipo resultaron en un todo cohesionado y escueto, lleno de significado, como la alta gastronomía. El título de Ubisoft se erige como uno de los primeros exponentes del videojuego moderno, ése que bebe del cine y no se conforma con la repetición de una mecánica concreta y una rampa de dificultad ascendente, sino que se apoya sin miramientos en lo mejor de cada disciplina para construir una experiencia única. 'Beyond Good & Evil' no se ha convertido en un clásico por casualidad: hizo falta que, cual grupo de rebeldes de IRIS, el colectivo de jugadores transmitiera sus bondades atravesando transversalmente unos medios especializados sobresaturados de propaganda basura. Héroes podemos ser todos, que no se nos olvide.

BUCEANDO ENTRE COLORES

Splatoon

por Fernando Porta



En un futuro muy lejano, la raza humana ha acabado extinguida a favor de unos híbridos entre trabajadores ojerosos y calamares en su tinta, que viven en una ciudad donde los siluros son la principal fuente de energía, asolados por pulpos que les quieren robar las alegrías de la vida moderna, e inmersos en una guerra encubierta entre perros y gatos. Guerra. La guerra nunca cambia... hasta que la recubren con una nueva capa de pintura.






—¡Arriba esos tentáculos! ¡Llegan las noticias!

—¡Hola a todos!

—Yo soy Mar.

—Yo soy Tina.

—¡Y es la hora de la información fresquita!

—Cuenta, cuenta...

—Pero antes... Vaya, vaya lo que tenemos hoy por aquí, Tina. ¡Ni más ni menos que un lector de GameReport! ¿Se habrá acercado a nosotras por lo famosas que somos?

—No sé yo, Mar... Yo creo que lo que le apetece es que dejemos de hacer de relleno y nos pongamos con lo que hay hoy por aquí. Estamos más vivas que un calamar a la plancha y hay que demostrarlo.

—Me da en las branquias que tienes razón. ¿Qué nos has traído hoy, hermana mía?

—Empezamos las noticias del día con el variopinto grupo de exploradores que ha encontrado en unas ruinas a las afueras de Cromópolis unos extraños documentos donde se detallan los orígenes de nuestra civilización de calamares. Hemos podido conocer a raíz de tan extraños documentos que nuestros padres fueron Tsubasa Sakaguchi y Yusuke Amano, dos japoneses la mar de extraños que trabajaban en las oficinas de cierta empresa nipona.

—¡Uf! ¡Trabajar! Aquí en Cromópolis no damos un palo al agua. La vida calamar es la vida mejor.

—Parece que estos dos japoneses estaban algo hastiados de trabajar en cierta división llamada EAD dentro de Nintendo, la cual no había creado ni un solo espécimen nuevo desde que ciertos seres llamados pikmin con ciertas tendencias suicidas, normal que no hayan llegado hasta nuestros tiempos, habían hecho aparición en el año 2001 de aquella era. Era el momento de renovarse, y parece que pocas soluciones quedaban: o llegábamos nosotros, los inklings, o seguían sacando juegos de cierto fontanero bigotudo que parece que fuera más famoso que nosotras en aquellos tiempos. ¡Imagínate, Mar!

—¡Menos mal que aparecimos nosotros con nuestros maravillosos tentáculos! Somos la evolución natural de las cosas, aunque todavía seamos jóvenes y aturullados. Cómo se nota la juventud cuando nos dedicamos a tiempo completo a ensuciar todas las calles de Cromópolis. ¡Es la guerra!

—Mar, el público nos está mirando con ojos de querer largarse más rápido que una anguila de aquí, porque no se está enterando de nada.

—¡Estás en todo, Tina! Menos mal que lo has dicho, porque

«Pintar el mobiliario urbano debería ser un derecho inalienable para los *inklings*» – Alcalde Calamardo, 2014

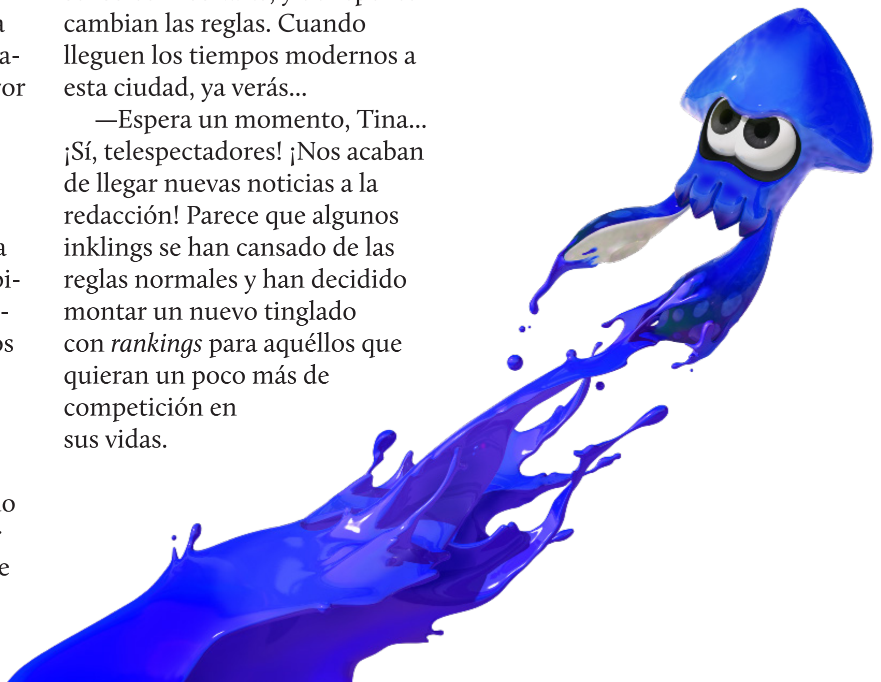
cuando me pongo a bucear no hay quien me pare. Igualito que cuando empezamos a jugar por Cromópolis, navegando por las inmensidades de nuestro peculiar océano, nuestra tinta, y lanzándonos pintura unos a otros. Eso sí: siempre con reglas, no vaya a ser que nos hagamos daño. Como aquí somos más civilizados que aquellos bárbaros que poblaron la Tierra hace mucho tiempo, no buscamos la aniquilación de nuestro adversario. El objetivo es pintar la mayor porción de terreno posible en diversos sitios de la ciudad, intentando coordinarnos con nuestros compañeros aunque estén en la otra punta del mapa y haciendo uso de nuestras habilidades especiales. Ya no necesitamos sucios muros o parapetos improvisados para evitar los disparos: ahora nos podemos meter en nuestra propia tinta para evitar ser eliminados, desplazarnos mucho más rápido por los sitios o poder flanquear a nuestros oponentes sin que se den cuenta para destrozarles sus inmaculadas vestimentas.

—¡Pero son muy pocos sitios para jugar a la guerra, Mar! El alcalde es un viejo cascarrabias que no nos deja utilizar toda la ciudad para nosotros. ¡Sólo un almacén, un par de parques y una plaza! ¡Cinco escenarios! Con tantos lugares a nuestra disposición y los tiene que limitar a esos sitios hasta que a él le salga del higo. ¡No es justo! ¡Yo quiero jugar donde quiera! Además, sólo se puede cambiar de localización cada dos horas porque así le ha salido de las branquias al viejo verde este. Tanto consenso con los *karts*, y de repente cambian las reglas. Cuando lleguen los tiempos modernos a esta ciudad, ya verás...

—Espera un momento, Tina... ¡Sí, telespectadores! ¡Nos acaban de llegar nuevas noticias a la redacción! Parece que algunos inklings se han cansado de las reglas normales y han decidido montar un nuevo tinglado con *rankings* para aquéllos que quieran un poco más de competición en sus vidas.

La nueva política de Nintendo sólo hace daño a 'Splatoon'

En la pasada generación, y en las que han venido después, hemos visto políticas de distribución de contenidos bastante abusivas para el consumidor. Una de ellas ha sido la inclusión de contenidos bloqueados dentro del propio disco, a los que debíamos acceder previo pago del desbloqueo. Nintendo ha hecho algo así con 'Splatoon', pero sin necesidad de gastar dinero: los escenarios están bloqueados en el propio juego, y Nintendo los desbloquea de manera imprevisible por su cuenta. Esta estrategia parece enmarcarse en la nueva política de Satoru Iwata, intentando mantener la repercusión de los juegos durante un prolongado período de tiempo, ayudado por el lanzamiento continuo de contenido y su correspondiente difusión dentro de la prensa escrita. Una iniciativa bastante rara, que entronca con el test global limitado a horas definidas que hicieron semanas antes del lanzamiento de 'Splatoon', y los recientes DLCs de 'Super Smash Bros. for Wii U & 3DS' y 'Mario Kart 8'.



Reminiscencias a Sega

Hay algo en 'Splatoon' que recuerda poderosamente a aquel 'Jet Set Radio' de la última consola de Sega. Sin ser tan gamberro como aquél en su época, su mundo lleno de colores brillantes con una estética *cartoon*, junto a su banda sonora y la forma tan orgánica en la que se recorre el escenario entronca con las piruetas del grupo de *skaters* conformado por Beat, Gum y Corn.



Parece que todo gira alrededor del control sobre una mínima porción de territorio frente al equipo rival, formándose un enorme caos en el área designada por los jueces: una especie de "Rey de la Colina", pero cubriéndolo todo con pintura y montando un perímetro defensivo para que no pase nadie, ayudados por el reducido espacio que hay que defender. Las reacciones de los espectadores hacia este nuevo espectáculo son de asombro, dada la intensidad de estos encuentros, sin un minuto de respiro y con continuas oleadas de enemigos deseosos de destrozar rachas.

—Estás completamente desfasada, Mar. ¿No has escuchados los últimos rumores? Parece que tenemos vecinos bajo tierra y no nos habíamos enterado. Unos pulpos evolucionados llamados octarianos están conspirando para dejarnos sin suministro eléctrico en la ciudad. Tiemblo cada vez que recuerdo la última Gran Guerra contra los octarianos.

—Perdóname, pero estaba bien enterada; es sólo que siempre te adelantas, Tina. Además, yo estoy tranquilísima. Tenemos a nuestra tropa especial dispuesta a descubrir todas las bases de esos octarianos y hacerles *takoyaki*. Aun así, los últimos hallazgos han arrojado algo de luz sobre su capacidad defensiva y ofensiva, y, la verdad... los agentes andan un poco aburridos porque recientemente no ha habido mucha acción sobre el terreno. Parece que sean *sparrings* con una sola finalidad: meterse posteriormente de lleno en la fiesta de la pintura que tenemos montada aquí arriba. «Menos mal que las últimas bases de los octarianos fueron mucho más reñidas que las anteriores, porque si no nos hubiéramos aburrido como



ostras» declaraba recientemente un agente del comando especial Calamar Bravo.

—Pero... ¡Mar! ¡Te has olvidado de nuestros invitados!

—¡Ay, mi cabeza de calamar! ¡Dónde la tengo! Sí, Tina, aquí tenemos a Squid Squad o, por lo menos, a su cantante, el más famoso de todo Cromópolis, después de nosotras, claro, que recientemente ha sacado su álbum 'Inked Love'. ¡Uy! ¡Nos indica ahora mismo que está afónico y no puede hablar! ¡Mi madre calamar! ¡Qué desastre!

—La verdad es que calladito está más guapo. Pues, Mar, ¿qué te parece si desgranamos todo el disco? Como es bien cortito y lo tenemos bastante escuchado después de unas cuantas batallas...

—La verdad es que sí, Tina. La primera escucha es muy satisfactoria, con guitarrazos distorsionados y teclados a todo trapo: un chute de rock que se mueve entre ritmos de *reggae* para dar paso a un leve toque *funky*, algo de electro e incluso influencias de la música japonesa en la pista donde también participamos nosotras. ¡Normal que haya llegado al éxito! Aun así, nos han llegado comentarios de los fans diciéndonos que después de varias escuchas empiezan a estar hartos del disco, que se les hace repetitivo a más no poder, y que hay algunas pistas poco inspiradas hacia la mitad del mismo. ¡Pues no haberlo escuchado tanto!

—Quizás también haya sido nuestra culpa...

—Nada, nada. ¡Aquí o se va de diva o no, no hay medias tintas!

—Por cierto, ¿dónde se ha metido nuestro invitado? Estaba aquí hace un segundo y ha desaparecido.

—Es que el chico es un poco... especial y no puede vivir sin una

De tofus a calamares pasando por conejos

Parir una IP nueva en el seno de Nintendo no debe de ser tarea fácil. Sentir los ojos de leyendas como Shigeru Miyamoto sobre tu proyecto o tener como baremo el nivel de exigencia que la Gran N impone en todas sus producciones es un peso que seguramente haya aplastado numerosas ideas. En los siempre ilustrativos Iwata Asks, se desgrana el proceso de creación de una nueva IP como 'Splatoon' con un concepto de juego primigenio muy similar al que nos encontramos hoy en las tiendas, pero protagonizado por ¡láminas de tofu! Como eso no era muy atrayente para el consumidor, tocaba estrujarse aún más el seso y se pasó a los conejos porque (y atención) «los conejos son blancos al principio, con lo cual sería fácil saber si están manchados». La idea no pareció convencer dentro de Nintendo, así que también se barajó pluriemplear al fontanero rojo aún más. Gracias a alguna mente brillante (y hastiada de utilizar el mismo personaje una y otra vez), acabaron llegando los inklings, formando una nueva IP que esperemos que siga su camino y resista el paso del tiempo.



camiseta nueva cada media hora. Así que se ha largado a las tiendas que hay debajo del estudio.

—¡Uy! Pues yo también tengo que ir a comprarme algo nuevo para la próxima batalla.

—Nuestros telespectadores van a pensar que eres una pija repelente, Tina. Todo el rato a la última moda como si estuvieras en una pasarela...

—¡Yo de pija tengo poco, sepia de pacotilla! En Cromópolis, las prendas de ropa permiten mejorar nuestras habilidades. No termino de entender el porqué, pero me encanta. Cada vez que terminamos una batalla, me siento mucho más cómoda, puedo almacenar más tinta, correr más rápido, mejorar la potencia de mis armas...

—¡Eso son imaginaciones tuyas, Tina! Debe de ser que eliges bien las armas y te entrenas a diario. Y aprovechando que hemos empezado a hablar sobre las batallas parece que ha llegado... ¡la hora de las tortas! Vamos con nuestra sección semanal en la que repasamos las armas que están más de moda. ¿Cuál es nuestra primera arma, querida hermana?

—Parece que los *camperos* han tomado el campo de batalla en los últimos tiempos y el cargatintas es la mejor opción, perfecto para actuar de francotirador mientras cubren las zonas que su equipo ya tiene controladas. Para los que no tienen miedo, también tenemos un rodillo, ideal para cubrir la máxima porción de terreno y ayudar a nuestros compañeros a desplegarse, pero horrible para enfrentarse cara a cara con nuestros oponentes. Ya podéis tener otro a vuestro lado para ayudaros.

—Pues yo prefiero el rociador, la última creación del friki de la tienda de armas: bien equilibrada y bastante potente para poder enfrentarse a todo tipo de situa-





ciones. Además, complementado con las bombas y los aspersores de tinta que tenemos, formamos una combinación demoledora.

—Eso sin duda, pero si quieres algo devastador, tienes que probar el lanza-tornados o el tintazuca: un solo golpe, directo y fulminante, donde el equipo enemigo se ve absorbido por un haz de pintura lanzado sobre su cabeza de calamar. ¡*Instakill*!

—Parece que Tina ya se está calentando para la próxima batalla territorial, así que por hoy toca abandonaros hasta mañana. Recordad que esta noche hay fiesta en la plaza central de Cromópolis, y vendrán inklings de todo el mundo a intentar quitarnos nuestro título de campeones. ¡No les vamos a dejar!

—¡Eso, Mar! Esto es todo por ahora. ¡A divertirse!

—¡Nos vemos!

Que 'Splatoon' haya llegado finalmente a las tiendas es un milagro, pero aún más sorprendente es que sea tan rabiosamente divertido y fresco dentro de una compañía que podría haberlo convertido en el enésimo *spin-off* de su mascota y no lo ha hecho. Sus carencias son evidentes a medida que nuestro tiempo con 'Splatoon' no deja de aumentar —el modo individual empieza a despegar y ser exigente con el jugador cuando se termina, por ejemplo—, lastrando un resultado final que podríamos calificar como decepcionante a la vista del potencial que posee. El modo *online* tampoco se salva de la quema, con una decisión bastante polémica a la hora de impedir seleccionar los escenarios que nosotros queramos, entre otras decisiones de diseño discutibles.

Aun así, el *savoir-faire* de un equipo de desarrollo que se ha criado mamando de otros títulos de Nintendo —aunque hayan



confesado que no habían reconocido la influencia de 'Super Mario Sunshine' respecto a la mecánica de la pintura— unido a la presencia de un par de directores más jóvenes de lo que nos tiene acostumbrados la compañía, y al permiso que han dado desde instancias superiores a los genios del mañana para experimentar (como ya pasó con 'New Super Mario Bros. U'), nos han dejado una obra que posiblemente no encuentre la aprobación del público general, ya sea bien por su estética *cartoon* o por su inocente aproximación al online. Pero, aun con ello, atrapará a cualquiera que se vea atraído por ese barniz, esa capa que recubre toda creación de Nintendo y que ayuda a ocultar todos esos defectos por los que crucificaríamos a cualquier otro juego. Pero ¿qué os vamos a decir que no sepáis? Disfrutemos de Splatoon por lo que es y no por lo que deseamos que hubiera sido. ¡Vayamos a pintar las calles de Cromópolis! ¡Rociemos sus avenidas con pintura fresca! ¡Estirad esos tentáculos, sentid vuestras piernas y adentraros en vuestra tinta! ¡Ha llegado la competición a la ciudad!





Los ecos de la antigua civilización resuenan por las coralinas estancias de la capital olvidada. Dormidas durante siglos, despiertan curiosas las voces; impasibles pero vigilantes, guardianas de sabiduría ancestral. Saben que algo sucede aquí abajo, al final de la escalera de cristal, entre los cenicientos tejados de los templos y la blanca plaza del auditorio. Reflejan mis ensortijados cabellos castaños la brillante luz filtrada a través de mil cristalinos focos mientras, arrodillada en el atrio, rezo una poderosa oración. Mi quietud y devoción alimentan la espiritualidad del lugar, mas en mi interior un desbocado torrente de sentimientos me atormenta. Con la inseguridad clavada en el alma y la congoja atenazándome el corazón, le recuerdo. Aún puedo ver claramente su cara de bobalicón al despertar en aquella pequeña capilla de los suburbios, lleno de tierra y pétalos de las flores esparcidas por el suelo. Así nos conocimos. Recuerdo que me llamó "ángel". Ojalá lo fuera. Todo habría sido más fácil. Siento una lágrima asomar por el rabillo del ojo, pero logro contenerme. Sólo yo puedo detener esta amenaza. Es mi responsabilidad. Hace ya tiempo que lo sé.

Suspiro quedamente, oyendo las voces que me animan. Mientras mi corazón palpita desbocado, mi mente vuela a la infancia. Siempre fui una niña extrovertida y jovial, de carácter alegre; muy animada. Sin embargo, pronto supe que yo no era una niña normal. Los demás niños no querían jugar conmigo debido a *mis rarezas*. Recuerdo que una vez asusté a los hijos de la panadera. Apenas puedo contener el atisbo de una leve sonrisa, pero enseguida se desvanece. Sé que fue gracias a las voces que pude salir adelante. Siempre fue algo

natural, forma parte de mi ser, aunque me costara tanto aprender a gestionarlo.

Asiento decidida a las voces y detengo la oración un instante para colocarme el precioso lazo rosa que sujeta mi trenza. Lo aflojo un poco, y recuerdo el día en que él me lo regaló. Aquel día fue también la primera vez que pude ver sus extraños ojos de cerca y, de alguna manera, se las apañó para convencerme de que debía vender flores por todo Midgar. Es como si todo estuviera conectado. Vuelvo a escuchar las voces. Ya casi está. De repente, siento la presencia de Cloud, muy cerca. Debo terminar cuanto antes o él no me dejará hacerlo. Me gustó conocerle. Hubo un momento en que pensé que me gustaba, pero acabé por darme cuenta de que eran sus ojos de Mako. Me recordaban tanto a él como su forma de moverse o su firme determinación, su valor o su sentido de la justicia. Era como tenerle de nuevo conmigo. Mi SOLDADO Primera Clase.

Cierro los ojos, entrelazando las manos una vez más. En mi fuero interno, sé que será la última. Las voces... el planeta me lo ha dicho. Soy la única que puede salvarlo de la amenaza de Sefirot: ese pobre diablo que, consumido por la ira y la desesperanza, planea destruirlo. También a él quiero salvarle. De sí mismo. Vuelvo a escuchar al planeta. Me dice que pronto estaré en su seno. Con la corriente vital. Pero debo acabar la invocación. Es como leí en Cañón Cosmo. Sólo Sagrado puede detener a Meteo, y yo... la última de los Cetra... soy la única que puede invocarlo. Fui elegida. Por eso se me legó la Materia Blanca. Sólo debo aguantar un poco más. El ritual está casi completo, y pronto estaré con el planeta.

Ya puedo sentirle. Cloud está justo abajo. Oigo como me llama. Lo siento mucho, Cloud. Debo hacerlo. Me habría encantado seguir a tu lado, pero ésta es la mejor manera de ayudarte. Podrás apañártelas con Shinra, pero a Sefirot sólo puedo detenerle yo. Le tengo delante, pero no puedo abrir los ojos. Aún no. Tiemblo nerviosa, pero no puedo inmutarme. Se pasea delante de mí. Creo que está cogiendo su espada. ¿Qué quiere hacer? Oigo a alguien increparle desde abajo. Creo que es Tifa. Por favor, Tifa, cuida de él. Entonces, puedo oír a Cloud: «**Ugh... ¿qué me estás obligando a hacer?**». Oigo su pesada espada caer al suelo. El ruido me despierta del trance. El ritual está listo. ¡Sagrado! Apenas me atrevo a hacerlo, pero abro los ojos lentamente, sabiendo que será la última vez que vea esa extraña y artificial mirada. Los ojos de Cloud me dicen que —por mucho que lo sienta— él también lo sabe. De alguna manera, aunque no alcance a comprenderlo del todo. He hecho lo correcto. Levanto la cabeza sin dejar de mirarle. Estoy lista. Me voy con el planeta.

Definiendo a la muerte

por Juanma García

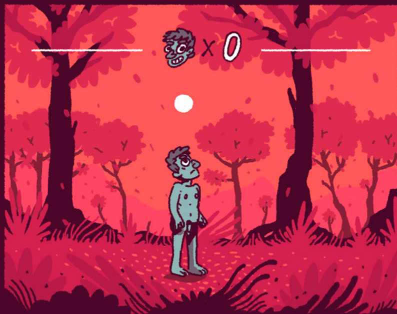
ILUSTRACIÓN: MIQUEL RODRÍGUEZ

Plagado de peligros, el mundo del videojuego observa con detenimiento cada movimiento y acción que llevamos a cabo en nuestro progreso. Obra de una mente trastornada, la muerte acecha con su guadaña en cada esquina, en cada recoveco, en cada ventana y en los ojos de cualquier personaje que la trama nos ofrezca; no fiarse es nuestro auténtico as en la manga. El miedo a la muerte es constante, y se hace protagonista de nuestra historia sin nosotros quererlo, sin buscarlo, con la certeza de ser ese cazador oculto en lo más profundo del mapeado. Pero si bien la mortalidad está presente en la mayoría de los videojuegos, ¿no son acaso los checkpoints, puntos de carga y demás un batiburrillo de contradicciones impuestas a la propia muerte?

Suele ocurrir —cada vez con más frecuencia— que nos topamos con videojuegos cuya dificultad está muy por encima de las posibilidades del jugador casual y de alguno de término medio; juegos en los que la barra de vitalidad baja de manera estrepitosa y nos inyecta un chute de su peligrosa jeringa de desesperación. Estos juegos, aunque las pantallas de carga o los checkpoints hacen su particular contradicción, cumplen su labor como paradigmas del juego complicado y, cómo no, como reto, como la propia vida. Cada paso se hace complicado, y los checkpoints y demás elementos para recuperar la fe en nosotros mismos o bien se tornan muy alejados de nuestra primera zona de confort, o bien se hacen de imposible acceso debido a nuestro nivel y al simpático enemigo que protege el santuario de nuestra felicidad: un enemigo que muestra su sonrisa de disfrute de forma descarada. Esos momentos son, sin lugar a dudas, parte de nuestra vida como jugadores: momentos que añoramos, con su propia marca de la casa formada por chorros de desesperación bañados en una agonía interna y espolvoreados con nuestras propias lágrimas, tanto de dolor como de placer. Hoy en día, sentimos esa constante necesidad de buscar la muerte en cada recodo, de sentirla soplándonos en la nuca, e intentar huir de ella por complicada que sea la hazaña, y nos sentimos insatisfechos cuando se nos pone delante un videojuego de baja dificultad.

Anteriormente, las visitas a las recreativas eran una reunión de adictos a la muerte más extrema. Granujas de medio pelo combatiendo por ser el

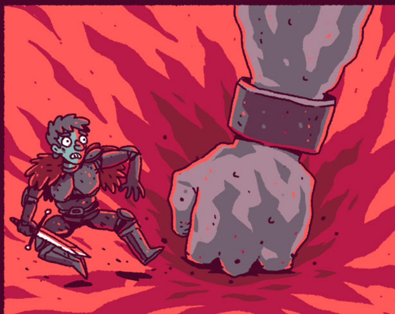




x 0









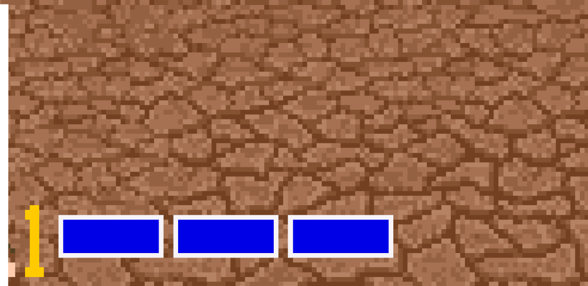





más chulo del barrio al haberse terminado aquel juego de moda con el que muchos niños habían acabado rindiéndose para ir directos a la nevera y abandonarse en sus vasos de leche con cacao, soñando con algún día poder lograr aquella hazaña. Dominada por títulos de la talla de 'Ghosts'n Goblins', 'Metal Slug' o 'Golden Axe', aquella época se caracterizó por el olor de la sangre, el sollozo y la constante pérdida de nuestros pequeños bienes gananciales complicados de obtener de unos padres estrictos. Imberbes con granos en la cara, el típico empollón de clase, el malote que se creía mejor que nadie y el adulto que volvía del trabajo: todos tenían sitio para consumir kilos y kilos de desesperación a lomos de un caballo con el que planeaban cabalgar hacia la gloria, y del que rara vez no se acababan cayendo. La historia evolucionó, y aquellos perdedores y ganadores fueron absorbidos por un público más casual que reclamaba el interés de unos juegos más sencillos, dignos para todos, que dejaban en fuera de juego a una generación entera de sufridores.

Puede ser verdad que tanto la industria como la forma de verla hayan cambiado para bien o para mal, y ahora un público mayoritario prefiera un juego espectacular a un juego que requiera sacar lo mejor de sí mismos. Como golpe de suerte para aquellos nostálgicos de las recreativas, ha habido títulos como 'Shovel Knight' o 'Electronic Super Joy' que han recuperado esa esencia perdida y han vuelto a abrir la Caja de Pandora para expulsar muerte allá por donde se atreva a expandirse este hecho; juegos donde cuesta horrores alcanzar un *checkpoint*, donde la experiencia no se mide por los pasos sino por las veces que la has pifiado, donde en definitiva se contempla la esencia más original de los años 80 y 90. Requerimos volver a ese espíritu noventero, no depender de una minoría de empresas —gracias From Software, una vez más— para poner a prueba nuestros reflejos, nuestra valía como jugadores experimentados, y volver a ser el chulito de barrio que farde de completar una hazaña maestra.

Es puntual, precisa, certera y en ocasiones hace sufrir apareciendo poco a poco: así es la muerte. Los videojuegos la han pintado y definido correctamente a lo largo del tiempo, mediante enemigos, jefes o siendo incluso protagonistas de su propio título. En ocasiones desespera hasta hacer sufrir al jugador más hardcore durante horas y horas a lomos de un caballo bravío que siempre te manda directo a morder el polvo del suelo; te levantas y vuelve a tirarte sin ningún tipo de compasión, pues su intención es que perezcas. En cada rincón de un videojuego arde la llama que probablemente te quemará por completo, convirtiéndote en un ser



ígneo, en un Ícaro al cual las alas están a punto de arder produciendo la caída definitiva.

En el pasado —y cada vez más en el presente—, nos aplicamos a la tarea de ser pacientes y habilidosos en nuestra tarea de burlar a la muerte, llegando a *checkpoints* que sentaban las bases de nuestra forma de felicidad. Los enemigos que nos cruzamos entonces conformaron una coraza que bien nos vendría en tiempos actuales, con la saga 'Souls' como máximo exponente y con otros títulos de la talla de 'Super Meat Boy' para recrear también un ambiente retro en lo técnico y lo gráfico. Si a base de esfuerzo logramos estos objetivos, en otros títulos comprendimos que la burla a la muerte iba de la mano con el tiempo, conformando así la propia y dolorosa inmortalidad que define títulos de la talla de 'Braid' o del 'Prince of Persia' de 2008.

Quien suscribe estas líneas alabaría que mirásemos al pasado con más frecuencia para ponernos a prueba y nos dejáramos de juegos simples que se terminan en un par de horas, para dar paso a grandes retos en los que pudiéramos sacar lo mejor de nosotros mismos a base de superación. Debemos volver al pasado y a su dificultad, y así tal vez algunos puedan definir lo que es verdaderamente la muerte en el videojuego: un icono de terror, diversión y desesperación que forma nuestra personalidad como jugadores.

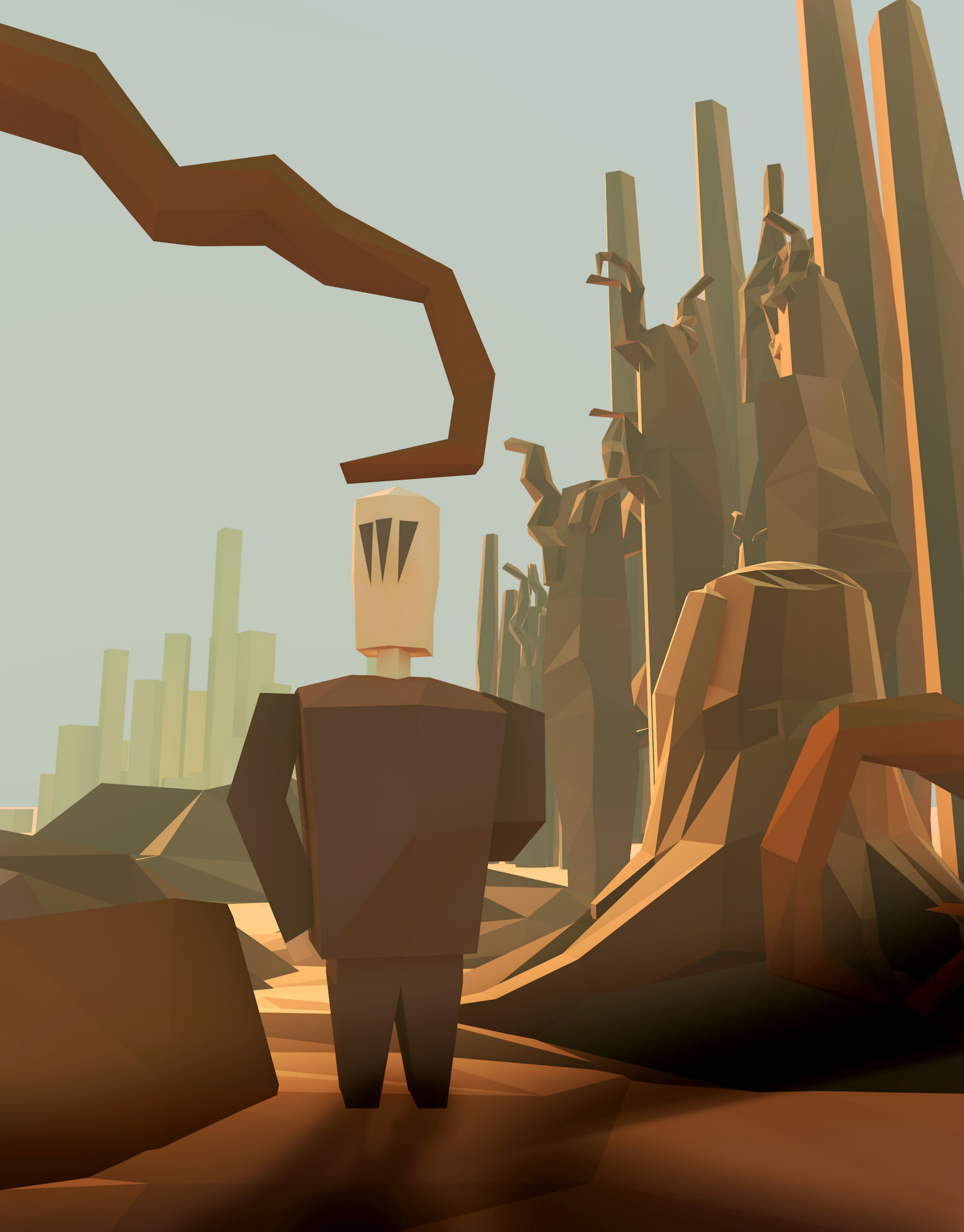
GRIM FANDANGO

LA RISA ES LA MEJOR MEDICINA

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: KAREN NOVELO

En un momento dado, dos amigos conversan sobre cómo les gustaría morir. Uno de ellos, recostado y rascándose el cogote con la mano libre, confiesa: «yo quiero morir como mi tío Antonio, el autobusero. Tranquilo, plácidamente, mientras dormía. Y no aterrorizado, pataleando y gritando como los veinte abuelos que llevaba de excursión».





EL AUTOR

Parte 1. Ars longa, vita brevis

Digamos que Tim Schafer, o Timothy John Schafer para los biógrafos, fue ese niño que, frente a los puntos muertos de tedio y soledad, hacía un corte transversal y llenaba de fábulas los agujeros de la mediocridad. Creció en el Condado de Sonoma, donde los californianos de alta alcurnia gozan de las oficiosas rutas del vino al barlovento del viejo Océano Pacífico. No tendría más de seis años cuando su padre llevó a casa una Magnavox Odyssey, la popular sobremesa de Ralph Baer, padre de Simon y del videojuego tal y como lo conocemos en sentido mecánico, visual, intuitivo y estrictamente práctico. Para entonces ya estaba totalmente enchufado.

Las horas de intercambiar láminas entre diferentes versiones de 'Pong' frente a la familia se transformaron en tardes practicando lenguaje ensamblador sobre el masivo procesador 6502; desde la BBC Micro o la Atari 2600 hasta el Commodore 64, todas lo usaban, aunque Atari 800 fue su objetivo. Aprender a programar sobre el código de la máquina le otorgó una poderosa perspectiva: pasaba de ser un simple consumidor, usuario pasivo, a un dios creador. Esta experiencia condujo a Schafer a elegir la informática como horizonte académico. Él estudiaba en Porter College, una escuela de arte de Santa Cruz, parte de la Universidad de California, pero pronto se trasladó a la UC



Berkeley, donde compaginar Ciencias de la Computación con clases de antropología, folklore europeo o cualquier cosa transmitida de manera oral. Leía a los "hijos de Nabokov", poesía inglesa, arquitectura clásica y, poco a poco, adquirió esa visión general de las artes y esa transmutación entre lenguajes apelando a un idéntico fin: contar una buena historia.

Durante un tiempo, Schafer mandó cartas a las diferentes empresas que demandaban empleo desde el tablón de anuncios de la universidad: a Atari en marzo de 1989, como un sueño adolescente; a Hewlett-Packard hacia el verano, bajo una premisa digna de Burroughs. Escribió algunos relatos. Lo tiraron hasta de una empresa que hacía *software* para catalogar archivos de biblioteca. Pero un buen día se encontró con aquella oferta de LucasFilms Games: "Assistant Designer/Programmer" lo llamaban, *scummlet* según los internos, porque básicamente se trataba de trabajar y testear el motor SCUMM, el lenguaje que programó Aric Wilmunder junto a Chip Morningstar y Ron Gilbert para aquellas primigenias aventuras conversacionales de LucasFilms. El resto es de sobra conocido: Tim llama a David Fox, miembro fundador y jefazo de la división, y le dice que le encantaría el puesto porque disfrutó enormemente de 'Ballblaster', que era como se conocía a la versión pirata de 'Ballblazer' —*soccer* tridimensional para dos jugadores—, programa que aún ni estaba a la venta. Bueno, no sé, todos hemos pirateado alguna vez, ¿no? Aunque nadie lo tronaría alegremente manteniendo al otro lado de la línea al creativo de dicho producto.

Schafer además, en un alarde de sinceridad, señaló haberlo pirateado en la Secundaria, y destacó de paso no haber jugado nunca a 'Zak McKracken', el nuevo pelotazo de LucasFilms creado por el propio Fox. Una bola de caca en forma de entrevista. No obstante, David le pidió un CV junto a una carta de presentación describiendo su *trabajo ideal*: un resquicio para la redención. Schafer envió un tebeo diseñado en Koala, una pseudoaventura gráfica impresa desde su Atari 800. En ella describía el presunto éxito que acabaría alcanzando, llenándolo de desvergonzados piropos hacia LucasFilms. Nada que perder. 519,23 dólares, sumando un total de 27000 anuales en concepto de salario, mas seguro médico, dental y otros beneficios, fue lo que recibió como respuesta. El Tim de veintidós años acababa de entrar en uno de los núcleos creativos de Norteamérica,



el segundo hogar de George Lucas y la factoría Star Wars, el paraíso por el que hace veinticinco corrían los billetes como pólvora prendida.

Tras un breve *beta-testing* para 'Indiana Jones and the Last Crusade', Schafer fue apadrinado por Ron Gilbert, quien le ilustraría sobre el arte y los atajos secretos de SCUMM. Pronto se puso a los mandos de un *port* de 'Maniac Mansion' para NES y, apenas dos meses más tarde, Gilbert le contaría sobre su proyecto futuro: 'The Secret of Monkey Island', una epopeya épica inspirada en 'On Stranger Tides' de Tim Powers, una obra que recogería el sentir mágico de 'La isla del tesoro' y los devenires piratas de 'La isla de las cabezas cortadas'. Pero poner a dos novatos descacharrantes como Schafer y David Grossman al guión acabaría por transformar ese hosco universo en la más quijotesca de las parodias. Recuerden el 'Piratas' de Polanski, recuerden al protagonista del videojuego: un *nerd* delgaducho de veinte años que presuntamente aguanta la respiración durante diez minutos y vende chaquetas y artículos dignos del espía de 'Top Secret!' mientras se desenvuelve contra temibles espadones de corsario a golpe de pollo de goma. Pero dejemos a los piratuchos de agua dulce que luchan como granjeros para otra ocasión.

Parte 2. De mitos y huesos

Schafer ya lideraba con cierta manga ancha el departamento de escritura: suyas eran las mejores líneas de diálogo, los mejores chistes, el permeable uso y abuso de brujería, vudú y demás folklore de mitos paganos y fantasía carnívora. Grossman tampoco se quedaba atrás: él venía de trabajar para Humongous Entertainment, y encajaba perfectamente en el enrarecido crescendo creativo que poco a poco implantaba Tim —se dice que su oficina se parecía más a un parque de atracciones que a cualquier forma de despacho—; varios años más tarde sería una pieza troncal para reconducir la aventura gráfica en periodos de sequía bajo el sello de TellTale Games, con sagas como 'Sam & Max' o 'The Wolf Among Us' —y escritor de poesía, un libro interactivo sobre la franquicia Bob Esponja, etcétera—. Asumiendo que Gilbert, como responsable del proyecto, cortaría por lo sano, dieron rienda suelta a su vis cómica, la misma que afianzó aquellos chascarrillos como iconos culturales. Los únicos recortes llevados a cabo fueron por razones financieras: no cabían trescientos folios de diálogo por ningún lado. Schafer entendió bien que la autocensura es a veces el peor enemigo: ninguna



idea es demasiado extraña o demasiado imposible de llevar a la práctica.

El humor absurdo y la parodia accidental se siguieron cultivando en sucesivas entregas de la saga 'Monkey Island'... y en todos y cada uno de los nuevos proyectos que acuñaba LucasArts. Grossman y Schafer lideraron la secuela de 'Maniac Mansion', llevándola a un estadio de mayor popularidad, escupiendo esa batidora *pop* que es 'Day of the Tentacle', ese símbolo de los trotamundos que es 'Full Throttle', y 'Grim Fandango'. Si en 'Full Throttle' éramos un Mad Max enfrentándonos al destino a golpe de *click*, el líder motero de un páramo posapocalíptico, en 'Grim Fandango' somos de nuevo el perdedor adorable, el segundón utilizado y ninguneado que espera a su particular Ilsa, su siempre bella Gilda, su inocente Vivian. Por aquel entonces corría el rumor de que 'Grim Fandango' no era sino el nombre en clave de 'Star Wars: Episode I', pero de jedi tenemos más bien poco: un agente comercial que vende billetes de segunda clase a las almas cándidas que, en su remanso eterno, son desplumadas una última vez por la agencia más lucrativa y onerosa de todas, el Departamento de la Muerte, en la ciudad de El Tuétano.

Para entonces, el motor SCUMM era poco menos que una antigualla, y la aventura gráfica un género de capa caída, una fórmula que perdía el esplendor pretérito a favor de nuevas recetas narrativas. No olvidemos cuándo fue publicado 'Grim Fandango': 1998, año de otras vacas sagradas como 'Pokémon', 'Half-Life', 'Metal Gear Solid', 'Ocarina of Time' o 'StarCraft'. Schafer sabía esto, y su meta era la recién presentada PlayStation 2. Comenzó a trabajar en un título junto a los productores de Lucas Learning y dos cosas sucedieron durante el desarrollo: en primer lugar, los costes se dispararon respeto a la década anterior y, en consecuencia, el hogar de Han Solo ya no era el mismo, aquel laberinto de pasillos garabateados y laboratorios de referencias literarias cocinadas a metralla. Así que el californiano cogió los bártulos e inauguró el siglo fundando su propia compañía, Double Fine Productions, esa que tiene un logo distinto para cada ocasión, pero que siempre conserva a un anormal bicéfalo, unos gemelos con cara de haber salido de la América profunda.

Tim comenzó la travesía de sus ahorros y sus intenciones asumiendo la dirección total del nuevo proyecto, dejando sin embargo a cada parte contribuir activamente con las demás. De aquel



guirigay nació la que es probablemente la mejor aventura tridimensional de todos los tiempos: 'Psychonauts'. Lanzado como un supuesto plataformas para una austera Xbox —Microsoft debutaba en el competitivo mercado de las consolas sobremesa— y tardíamente en PS2, 'Psychonauts' fue una declaración de intenciones, un pulso con(tra) la *Industria*. Plagado de retrasos y trabas financieras, del oro al folio en blanco, del baño de multitudes a la soledad —acaso una decena de compañeros en comparación con el medio centenar que se amontonaban en las oficinas de LucasArts—, 'Psychonauts' languidecía del ambicioso guión al parto final. Pero recordemos el lema de su escuela: *ars longa, vita brevis*, o "el arte es duradero pero la vida es breve", ergo sólo a través del esfuerzo verdadero y una tenacidad maestra se puede alcanzar algún tipo de perpetuidad.

Double Fine es ahora una fábrica de sueños dirigida por un Willy Wonka que concede billetes dorados a cada visitante. Tras el traspiés comercial y crítico de 'Brütal Legend', tras batallar con las cortísimas miras de retrógrados, misóginos, amantes de lo inamovible y la piedra arcana del pensamiento aristotélico, Tim Schafer se repone una y otra vez. Schafer es el único tipo capaz de presentarse en la Game Developers Choice Awards con un calcetín haciendo un *sketch* de ventrílocuo y dejando a los caballeros de armadura embarrada a la altura de las mismas circunstancias donde se escudan. Logró machacar los *records* de *crowdfunding* en Kickstarter con su exitosa campaña para 'Broken Age', amasando más de tres millones de dólares sobre los 400000 que pedía, y llevándole a replantear toda la estructura y partirla en dos arcos argumentales separados por ocho meses de trabajo exprés, más un sinfín de vídeos dispuestos a través de YouTube, gratuitos, —'Double Fine Adventure!' se reformula ya no tanto como documental, sino como acto purificador de una industria que durante años tendió a la retracción y ahora se desnuda—. Han pasado más de treinta años desde que el pequeño Timmy jugara durante toda la tarde en su Atari de 8 bits al juego de la 'Guía del autoestopista galáctico'; su hambre creativa sigue intacta. Y mientras tanto, DF Productions ha desarrollando hasta catorce juegos en la última década, independientemente de su índole, valores de producción y factura técnica. La meta, la de siempre: contar una buena historia.

GRIM FANDANGO™

ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

¡MÚSICA, MAESTRO!

Alumno del compositor experimental Ivan Tcherepnin, Peter McConnell se licenció en la Universidad de Harvard con AB *magna cum laude*. Fue el tipo que, junto a su compañero Michael Land, crearía el popular motor de LucasArts iMUSE, aquella herramienta que sincronizaba la música de 'Monkey Island 2' con la acción en pantalla. Entre sus créditos figuran más de cincuenta bandas sonoras a lo largo de veinticinco años de carrera: desde el citado 'Psychonauts' o la genial saga de Sucker Punch 'Sly Cooper', hasta los recientes 'Hearthstone' y 'Plants vs Zombies: Garden Warfare'. Instrumentista prolífico, miembro de ASCAP y cofundador del popular foro GameAudioNetworkGuild, este maestro de Pittsburgh es capaz de dibujar atmósferas con una simple línea de *pedal steel*, hundirse en la *motown* más física, el jazz modal, la épica de una orquesta sinfónica o disparar un *riff* de *power metal*.

McConell recibió de la mano de Schafer una colección de cintas de música popular mexicana, hablaron de Humphrey Bogart, y compartieron ideas sobre engaños y amores furtivos. Desde 'Casablanca' a 'Chinatown', la creación del Calavera Cafe nacería de una sobreexposición a jazz desahuciado y cine negro. Schafer devoraba novelas de Raymond Chandler, absorbía todo el humo de los 50 y, durante aquel verano de 1996, vio toneladas de clásicos en el ciclo dedicado del festival de Lark Theater. Mientras tanto, improvisando durante días, McConnell se rodeó de algunos de sus colegas en San Francisco, incluso contrató un *ensemble* de mariachis para la pieza 'Compañeros', experimentando con el diorama sonoro azteca y volviendo sobre las raíces de la tierra a golpe de *swing*, *jungle*, bolero, *surf rock* o hasta un auténtico corrido. La música del tuétano —y un total de 13000 dólares de grabaciones en directo—. La música de un mito hecho carne a través de la Orquesta Sinfónica de Melbourne. Su *modus operandi* siempre advierte la siguiente rutina: primero aparece un motivo, luego otro rompiendo con la cadencia. Seguidamente, una serie de texturas pasajeras van ensamblando las que parecen dos melodías opuestas, forjando una conexión. Un recurso para mantener distraído al jugador y enamorado al melómano.



LA OBRA

Parte 1. Es un homenaje al amor, no una sátira.

Esto mismo diría Schafer a colación de su pasión por ciertos géneros cinematográficos, en lo tocante al diseño de personajes y la inspiración central de 'Grim Fandango'. Sus héroes no son heroicos, sus virtudes a menudo pesan más como defectos o tics viciosos —un científico loco en las catacumbas de un campamento de verano, un blandengue aspirante a corsario enfrentado a los más temibles y curtidos...— y, en la mayoría de las ocasiones, el amor empapa cada escena como meta vital. Amor a la libertad, a la creatividad, a experimentar sensaciones perdidas u olvidadas, a volver a besar y ser besado. Amor al fin y al cabo. 'Grim Fandango' es, contrariamente, un canto a ese viaje que es vivir. La meta es el camino y todo eso.

Lleno de filias, neuras y psicosis infantil, 'Grim Fandango' también es diferente. Un juego que iba a ser lanzado en dieciocho meses y llevó tres años de sacrificio y recortes presupuestarios, terminando por desquiciar a cualquier implicado en el proceso... menos a los usuarios, porque además se trata de una obra humana. No tengo mejores adjetivos para definir algo tan extraño, quimérico y divertido. La idea devino a través del Día de los Muertos, una festividad donde las familias inundan los cementerios de luz de velas y rinden culto a sus difuntos a través de motivos florales, algo de música y... bastante bebida. En un punto concreto del juego, necesitamos unos huevos de tórtola porque un espía secreto quiere crear un ejército de palomas mensajeras. Robar los huevos del nido pasa por subirse a la azotea y esconder un globo inflado bajo unos puñados de pan rallado. Las ratas del aire pican y ¡splash! Gracias a la espantada, tenemos unos segundos para sustraer un par de crías. Nuestra prueba de fuego se interpreta como símbolo de fidelidad, una asociación y, bueno, dar con una solución tan aparentemente sencilla requiere devanarse los sesos y mirar lateralmente hacia el punto más gamberro. Esa es la tónica: puzles resueltos con ingenio, no necesariamente asociaciones semánticas o sentido lógico. Las palomas, por cierto, llamadas Manny y Merche, son determinantes en la conclusión de la historia.

Hartos de ser un perdedor en nuestra empresa, tomamos el control por la vía rápida y trucamos



el selector de clientes para conseguir una de esas almas dignas del billete Nº 9, el viaje de las comisiones jugosas, en primera clase, sólo apto para quienes llevaron una vida inmaculada. Manny roba a su compañero Domino un recuerdo, un pomo enjoyado. Después, Domino le roba a Mercedes Colomar, su atractiva y huesuda mejor clienta. El primer año se resuelve con un curro de mierda, fregando suelos en el comedor del Autoservicio de Rubacava. Pasado ese año, hemos escalado posiciones hasta ser nada más y nada menos que the *boss of it all*. En el Calavera Cafe, una discoteca/casino de mala fama, nuestro eterno camarada Glottis ya no es un chófer, sino el Sam de 'Casablanca'. Pese a nuestro poder, seguimos siendo un segundón, uno que viste traje blanco roto y fuma con estilo, pero a merced de poderes políticos y mafias tortuosas: interesante lección. El segundo año acaba idénticamente, con Manny fregando la cubierta de un barco en el que es más polizón que marinero. Pasado otro año, ya somos el capitán el barco, y nuestro bergantín un bólido que no corta el mar sino vuela. Y así, Manny demuestra ser muy capaz cuando le dejan. Durante el tercer periodo emprendemos un éxodo, un peregrinaje casi místico. Para el cuarto, la docena de horas resolviendo puzles se habrá amontonado en nuestra cabeza, mientras sonreímos sospechando un *ending kiss*.

A nivel visual, 'Grim Fandango' es carne de tatuaje, icono tridimensional, aunque nada resulte especialmente prodigioso. Basándose en el *scripting* de *Lua*, el motor Grim Edit —GrimE, chiste aquí—, creado por Bret Mogilefsky casi en exclusiva, es un verdadero motor 3D, o al menos uno que permite moverse como un tanque sobre bloques texturizados, interactuando entre tradicionales fondos prerenderizados. En realidad se trata del motor de 'Jedi Knight' con algo de tecnología de 'Rebel Assault' y, esperen, hasta retazos de otros lenguajes antiguos. Tan cosmopolita como su *casting*: cubanos, mexicanos, irlandeses, británicos y algún húngaro. Al prescindir de interfaz y puzles complejos con combinaciones de objetos, toda la atención recae sobre Manny. Él se encarga de mover la cabeza hacia los lugares de interés, o a capricho, dando pistas falsas; podemos incluso saltarnos decenas de diálogos o escenas animadas si no andamos con cuidado. Pero tan deudor como es de las limitaciones de la época, 'Grim Fandango' apela siempre a la mímesis, a la descripción sobria que permuta a través de la repetición —es interesante observar el paso del tiempo sobre los per-

Simbología del lenguaje

Los transportes aéreos, como globos o zepelines, se orientan comúnmente hacia la tierra de los vivos; cruceros o fragatas, en cambio, hacia el Noveno Infierno, al mundo de los muertos. Volar casi siempre involucra oportunidades y sueños. Luego están las flores. Manny recuerda, sabiendo que éstas evocan sentimientos tristes y escenarios huidos del pasado, «la próxima vez compraré un ramo de globos». Hacia el último tercio del juego, esta mitología se dispara: las armas de fuego escupen semillas, y morir pasa por convertirse en una turba florida, un lecho vegetal. ¿Qué sucede entonces: despertamos en el Mundo de los Vivos, nos reencarnamos, somos reciclados?

sonajes; ellos cambian de ropa y, algunos, hasta de acento—. Cada pausa hurgando en la guardarropía lanza el mismo mensaje: bienvenidos al interior de Manuel Calavera.

Pero permítanme ser sinceros en este punto. 'Grim Fandango' no es ni remotamente la mejor aventura gráfica de todos los tiempos, como algún destartalado crítico ha venido a sentenciar. Esa es, sin lugar a dudas, [inserte aquí su favorita]. Lo que aventaja a ésta es una sólida construcción de personajes, su cuidadísima ambientación mestiza entre el *art decó* latinoamericano, la estilización *noveau*, el costumbrismo heredero de José Guadalupe Posada y cierta herencia de la *fábrica de sueños* Hanna-Barbera; entre otras cosas, porque nadie se atrevería a mezclar 'El sueño eterno' con 'La ciudad de los niños perdidos', o 'El halcón maltés' con 'Macario'. No, no es habitual que un chamán maya hable como el Arquitecto de 'Matrix', ni que partir un barco en dos gracias a juntar dos anclas y tirar se resuelva con un «la línea discontinua, colega». Los más avezados encontrarán incluso referencias a 'Rebelión en la granja' sobre un puñado de abejas obreras explotadas por un sindicato, mientras los mandamases utilizan las zonas de trabajo como lavanderías de mercado negro a espaldas de los mismos que elaboran. El ansia viva.

El decorado, como decía, habla su propio idioma, su código privado. Y esto también incita a la problemática clásica: en toda aventura gráfica de viejo cuño hay algún punto muerto, con la derivada frustración y agotamiento lúdico. Las facilidades mecánicas y visuales —cuidado aquí, la remasterización HD trae consigo un oscurecimiento del personaje, un sombreado contraproducente— no nos evitan lidiar con los puzles, el verdadero personaje de todo esto. Por suerte, 'Grim Fandango' está vivo: desde París hasta San Francisco, desde Barcelona hasta Boston, las localizaciones y la



elección caprichosa de los actores vocales, el prolijo ambiente *noir* plagado de guiños y los tics de algunos personajes —extractados de experiencias reales con el equipo— nos recuerdan aquella frase: que el trabajo hable de tu vida, y no tu vida del trabajo. Un videojuego compuesto por seres humanos para advertir que las cosas no se hacen en cadenas de montaje. Siempre nos quedará LucasArts.

Parte 2. El Último Tren

¿Recuerdan aquella entrevista donde Tim confesaba piratear las primeras piezas de LucasFilms Games? Pues vamos allá. Septiembre de 2012: Schafer sigue recibiendo retahílas de cartas donde más a menudo de lo que él quisiera los fans revelan un «lo siento, tuve que piratear; quise comprarlo, pero no pude». Seguro que alguna de esas postales las escribía el propio Tim, sin duda. Así las cosas, pidieron a Disney permiso para utilizar los derechos del juego y, bueno, el resto es axioma: el *point and click* se redujo a un simple toque en las versiones para Android e iOS y para PS4, PC y PSVita, pese a poder controlar el sistema original, se revisó tanto el motor de iluminación como ese movimiento de brújula que tantos quebraderos de cabeza trajo. Tim lo llegó a describir como «una buena argumentación sobre una idea completamente equivocada», refiriéndose a que era más fácil orientarse hacia el objeto de interés y *clickear* que moverse innecesariamente. El resto del equipo pedía un personaje tipo 'Super Mario 64' y, según el Tim de 2014, debería haberles hecho caso.

En su posición *pop*, los videojuegos atienden a un target cada vez más acomodado y servil, tanto así en el tebeo, el cine o la música. Los aparentes despliegues de ironía, el bisturí cirujano de los 60 y el cáncer en metástasis de la actualidad han predispuesto que cada oración contenga un doble mensaje, un sentido velado y macabro. Pese al entramado pandillero del Mundo de los Muertos y las corruptelas entre diferentes sociedades, 'Grim Fandango' es un tributo al 'Orphée' de Jean Cocteau —el viaje del héroe hacia las mismas entrañas del inframundo para rescatar a su amada, etcétera—. 'Grim Fandango' es honesto, y digno de una época más sana o, cuanto menos, más sincera. Su trama, su plétora de chistes, su inasible herencia y profusión de ideas por cada arista, se reduce al amar y ser amado. La base de una buena historia empieza desde el lugar común de cualquier ser humano: las preocupaciones cotidianas y el tratamiento de los grandes temas desde la perspectiva más amplia y franca posible. Grim Fandango nos recuerda que, por poco, una *straight story* fue posible. Y rentable. Recordémosla no con sonrisa nostálgica, sino con algarabía y cachondeo.

> "Cuando yo me muera no quiero que lloren
> que hagan una fiesta con cohetes y flores,
> se sirva vino y que traigan mariachis
> para que me canten mis propias canciones."



UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD PARA SIR DANIEL

MediEvil

por Víctor Paredes

Con el paso de los años y distintas generaciones de consolas muchos son los juegos que acaban cayendo en el olvido, o que simplemente se quedan atrás porque envejecen mal. Sin embargo, existen otros que se mantienen impasibles y, aunque la tecnología que los mueve quede obsoleta, siguen conservando su puesto de título inamovible. El motivo de estas líneas es rendir homenaje a uno de ellos, el cual se convirtió en un indispensable de la vieja PlayStation: 'MediEvil', que tras ser comercializado hace más de dieciséis años resulta imposible negar el increíble valor que porta, e incluso podría considerarse uno de los mejores del catálogo de la difunta consola.

A lo largo de la historia del videojuego muchas son las veces que se ha podido presenciar el intento de mezclar varios géneros en uno, logrando para bien o mal resultados que han ido, con el paso del tiempo, generando nuevas mecánicas, e incluso subgéneros. Cuando Sony Computer Entertain-

ment llevó a cabo este proyecto, sin duda alguna decidieron crear un *frankenstein*: plataformas con toques de acción y pequeñas influencias de puzles, algo nunca visto hasta la fecha, demasiado potable para tanto *crossover*. Parece mentira que, con unas metas tan ambiciosas, el fruto del trabajo acabara conformando una obra que no dejaba ningún cabo suelto, tan compacta como el fantástico mundo que albergaba ese CD, y unas mecánicas tan entretenidas para el jugador de a pie.

El argumento de 'MediEvil' son las dos caras de una moneda: lo que creen los habitantes del reino de Gallowmere y lo que realmente pasó.

Lo que creen los habitantes del reino de Gallowmere

Un siglo atrás en la historia se libró una batalla colosal entre el Rey Peregrino y el mago Zarok, el cual había sido desterrado por practicar el oscuro arte de la nigromancia. Éste reunió un gran ejército de muertos vivientes y demonios con el fin de tomar posesión de la tierra en la que se le había prohibido poner un pie y gobernarla destituyendo al monarca. Como era de esperar, el curso de la batalla puso frente contra frente a la élite de ambos bandos, dando pie a un duelo feroz y arduo en el que el capitán Sir Daniel Fortesque acabó con Zarok para sucumbir a sus heridas tras el combate, ganándose el derecho a abandonar este mundo como un héroe.

Lo que realmente pasó

Parece una locura pensar que detrás de todas esas historias que cuentan acerca del héroe que salvó al reino de Gallowmere sólo haya una sarta de mentiras. Sir Daniel Fortesque cayó en la primera oleada de flechas, por lo que no tuvo ningún rol importante en la batalla, y aunque posteriormente su cuerpo quedaría exhibido como el de un campeón, se quedó a las puertas de alcanzar la gloria de pertenecer a la Galería de Héroes. Pese a que su bando logró la victoria, el malvado Zarok huyó y se escondió para recuperarse mientras planeaba su grandioso regreso.

La actualidad

Cien años después de la batalla, Zarok vuelve a la carga ante un reino que no puede hacerle frente esta vez, y más poderoso que nunca despliega de nuevo su ejército de ultratumba y demoníaco, que se abre paso sin descanso. Resulta irónico que el desmesurado poder del nigromante sea tan devastador que se sobrepase a sí mismo, y que tras levantar una infinidad de muertos vivientes en el cementerio acabe devolviendo a la vida a un Sir Daniel esquelético del cual no tiene conocimiento alguno, pero que por capricho del destino se encontraba allí. Éste no se trata de un nuevo recluta para sus batallones incansables, y goza de libre pensamiento para preparar sus propios tejemanejes.

Tras regresar al mundo de los vivos como no-muerto, gozando de una segunda oportunidad para mostrar su valía, el proyecto de héroe planea eliminar la amenaza de una vez por todas y ganarse un puesto en la magnificente Galería de Héroes, aprovechando el potencial de su nueva forma mezclado con toda la experiencia que tuvo en vida.

Debo admitir que, bajo mi criterio, siempre he considerado este título una obra maestra, ya que si se desglosa cualquier aspecto y se valora individualmente no perdería valor alguno. Conforme el jugador se adentra en un alocado mundo macabro que es *lovecraftiano* cuando quiere serlo, y que además toma sorbos de Tim Burton aprovechando esos gráficos poligonales y perfeccionando la escena, va paso a paso disfrutando de una ambientación tan magnífica como preciosa que obliga a continuar para conocer los enigmáticos parajes que dan forma al reino de Gallowmere, donde todo es posible y no existe límite alguno para lo fantástico, y más aún tras el rocambolesco avance de un mago con sed de venganza. Si ya era de por sí suficientemente estrambótico, ahora este término se queda corto para describirlo. Lo gracioso es que algunas noticias o sucesos que se cuecen por los alrededores te serán transmitidos, bien por libros y escritos, bien por unas irónicas estatuas parlantes con forma de cabra que animarán o darán un poco de caña a un característico y pesimista —aunque también valiente— héroe.





'MediEvil Resurrection'

Los *remakes* nunca han sido un problema para mí y jamás me niego la experiencia de volver a la esencia de un título que aún tiene mucho que ofrecer. Por desgracia, éste no fue uno de esos casos, y acabé encontrando un juego que adoraba convertido en un título infantil y de humor estúpido en su readaptación moderna. Optar por la secuela o volver a empezar de nuevo el clásico 'MediEvil' son opciones mucho más potables.

Como ya se ha mencionado antes, toma porciones de varios géneros a los que referencia con fuerza, aprovechando sus cualidades y sin flaquear. 'MediEvil' no se trata de una obra en la que solo se recurre al mata-mata: aquí se exige mucha más dedicación y habilidad al jugador para abrirse paso en cada nivel, dando vía libre a auténticos desafíos hasta para alguien incluso experimentado. No es extraño tener que hacer frente a infinidad de enemigos, mientras que en algunos puntos habrá que recurrir a ese espíritu plataformas tan *hardcore* que lleva en sus entrañas, donde un paso en falso o un salto mal medido te puede vaciar esas botellas de vida —de las que hablaré más adelante— tan necesarias para hacer frente a los desafíos de cada nivel y a la disposición tan infernal de algunos de estos.

Conforme se avanza, uno aprende a tener cuidado de por dónde va. Intento tras intento y fallo tras fallo, aprende a sobrevivir a lo que se avecina, y lo que es más importante: cuando crees que todo está tranquilo, tarde o temprano aparece algo que, para superarlo, debes retorcerte en la silla o el sofá. También hay cosas que te matan porque sí: el juego es así de chungo, y te deja claro, por ejemplo, por qué el personaje no debe adentrarse en un trigal. Si tienes alguna queja o sugerencia acerca del porqué, recuerda: lo hizo un mago. Zarok no se anda con tonterías.

Al margen de ambos géneros mencionados, también tiene sus méritos en cuanto a puzles: no todos sean quizás tan retorcidos, pero requieren ser planteados con seso, aunque cuando han querido sus desarrolladores el panorama



se vuelve más *cabrito*. Quizás sea cosa mía, pero algunas veces me llega cierto olor a *metroidvania*, como reflexión de propia cosecha, que se apila a las anteriormente citadas.

La muerte en la obra es algo relativo, basándose en una mecánica que sin duda fue la elección perfecta para las pruebas tan contundentes que esconde: las botellas de vida. Éstas representan tu vitalidad; hay formas de rellenarlas, y cuando tu indicador de salud se vacía, éste utiliza el contenido de otra botella hasta que no quede ninguna. Los ejércitos de Zarok utilizan su esencia mágica como combustible para mover sus difuntos cuerpos, y la condición de no-muerto de Sir Daniel requiere del mismo para que su esquelético cuerpo permanezca inmortal al paso del tiempo. Aunque a lo largo de la partida se podrán recolectar unas cuantas botellas de vida, hay que tener en cuenta que jugar de forma inconsciente hará que se vacíen más rápido que las botellas de whisky en los pubs irlandeses, y que de un nivel a otro no te las van a rellenar por tu cara bonita. Las botellas de vida se pueden hallar escondidas por algunos niveles del juego o, por el contrario, obtenerse realizando distintas tareas secundarias pero que marcan diferencia a la hora de continuar la aventura. Estas tareas secundarias sazonan el título, y nos brindan la oportunidad de visitar la Galería de Héroes si se llena previamente el cáliz con las almas necesarias, y se recoge en cada nivel para obtener nuevos equipamientos que cambiarán la forma de enfocar el combate y enfrentarse a enemigos comunes, e incluso a jefes. Esta posibilidad marca un progreso en el personaje, que tendrá mejor armamento y equipamiento conforme recupera estas ofrendas para los héroes. De todas formas, si se quiere alcanzar el final completo, habrá que recogerlos todos.

Si no has jugado a 'MediEvil', mucho estás tardando ya. Estamos ante un trabajo que con el paso de los años sigue manteniéndose en pie, que retiene ese valor por lo completo que es, y que forma parte de esa pequeña lista de los pocos que consiguen lograr ese honor. Cualquier característica que le da forma es destacable y, por mucho tiempo que le dedique, apenas puedo encontrar quejas acerca del producto final más allá de la engorrosa cámara, a la que uno se acaba haciendo, pero que nunca llega a ser cómoda del todo. Si te faltan motivos para desempolvar tu vieja PlayStation o PlayStation 2 —bendita compatibilidad ya perdida— esta obra es una razón indiscutible.

Debo darme prisa o no llegaré a tiempo. Esa estúpida niña trata de arrebatarme lo que por derecho me pertenece. Trata de invocar a Sagrado… ¿Es que no se da cuenta de que no se lo voy a permitir? Bajo las cristalinas escaleras de dos en dos, apremiado por el ansia de darle una lección. Mientras raudo me dirijo al auditorio, no puedo dejar de pensar en su insensatez. ¿La última de los Cetra? ¡Madre fue la última! Y yo, por extensión soy el último vestigio de una civilización ya extinta. Trataron de arrebatarte el planeta, Madre, pero yo les daré una lección. Por fin llega el momento de saldar deudas, y pronto pagarán por lo que te hicieron.

Puedo sentir el poder de su oración. ¡Está terminando! Sigo bajando escaleras a toda prisa, mientras siento la inquebrantable voluntad de esa maldita mocosa. Pero no tiene nada que ver con la mía. No en vano llevo tanto tiempo aguardando, y es sólo gracias a los poderes de Madre que puedo manifestarme aquí, para impedir este ultraje. Si se proclama como la última de los Cetra, ¿por qué planea entregarles el planeta a ellos? ¿Otra vez? Aprieto impotente los dientes, impulsado por un odio profundo, visceral. Es un odio como el de aquel día en que lo descubrí todo. Cuando todos ardieron y me reuní con Madre. Debo imponer mi razón por encima de su locura. Es débil, y fue por culpa de aquellos débiles Cetra que nos arrebataron el planeta. Esa maldita dice ser la última y, como tal, pagará por todos aquéllos que fueron débiles.

Vislumbro la arcada final de la cristalina escalera y observo los tejados de los templos cuando siento una débil presencia de… Madre. Se trata de… ese maldito entrometido. ¡Cloud! Maldito sea cien veces, no me lo puedo creer… ¿Es que no se da cuenta de que no pinta nada aquí? Esto es entre ella y yo. Entonces, analizo la situación. Cloud sube hacia el auditorio, saltando sobre la coralina columnata. Una sesgada —casi lasciva— sonrisa se dibuja en mi cara. Me va a venir muy bien su presencia, será divertido. De un salto, me acomodo en una de las estructuras superiores, justo encima de donde ella reza. Cierro los ojos y me concentro en mi yo interior. Dentro de mí puedo sentir reminiscencias de Madre. Ella y yo somos lo mismo. Formamos parte de un todo. El último de los Cetra; aquel que acabará con toda esta absurda humanidad y heredará la 'Tierra Prometida'… el planeta. Esa parte de Madre que hay en mí ansía a las otras. Puedo notar cómo reclama, con un hambre irracional, la parte que hay en Cloud. Y con el conocimiento de los Cetra encontrado en la Corriente Vital, puedo aprovecharme de ese ansia. Abro los ojos y miro a Cloud fijamente. Se detiene justo delante de ella, nada más llegar arriba. Ahora es mío. Puedo controlarle. Es… una marioneta. Mi marioneta. Observo divertido desde arriba. Matarla a través de Cloud

sería mucho más doloroso para ella. Hago que Cloud se lleve la mano a la espalda y empuñe su gigantesca espada. Ella no levanta la cabeza, sigue orando. Maldita sea, Cloud trata de resistirse, mas no podrá evitarlo. Su sangre lleva parte de la de Madre. Busco la fuerza para controlarle en mi interior. Levanta la espada frente a ella, que continúa impasible. Un último esfuerzo y estará hecho. Pero... de alguna manera, logra eludir mi control. «Ugh... ¿qué me estás obligando a hacer?», dice.

No hay tiempo para pensárselo más. Empuño mi Masamune y apunto con su extremo hacia abajo, donde ella reza. Ya no pienso en Cloud. Sólo en que debo acabar con ella antes de que consiga invocar a Sagrado. Veo que ella levanta la mirada. Debe haber oído a Cloud. Me descuelgo y caigo veloz. Mi largo abrigo se abre por la velocidad y mis cabellos vuelan revoltosos hacia arriba, con la violencia de la caída. En cierto modo me alegra que mi entrada vaya a ser tan efectista. El hecho de que no se esperen lo que va a suceder, también ha de causarles —sin duda— un daño mayor.

Caigo finalmente sobre mi presa, como un cruel depredador ávido de sangre.

Mi larguísima espada la atraviesa de un extremo a otro, a la altura del estómago. Se trata de un golpe mortal. Una dulce euforia me llena por dentro, subiéndome desde las plantas de los pies hasta el estómago con un revoloteo de dulce satisfacción. Observo cómo ha desplegado sus manos, que ahora ya no rezan, y me recreo viendo que ya no alberga fuerza suficiente para tratar de sujetarse siquiera. Puedo sentir su todavía palpitante cuerpo en el momento en que se desploma hacia adelante, inerte.

Entonces levanto la cabeza y observo a Cloud, divertido. Sabedor de la provocación, esbozo una maliciosa sonrisa en mi cara, mezcla de descaro y satisfacción y, muy lentamente, dispuesto a disfrutar el dulce momento, deslizo mi espada para sacarla de su cuerpo. La muchacha se precipita hacia delante.

LOS DOS FILOS DE LA ESPADA DEL DESTINO

THE WITCHER

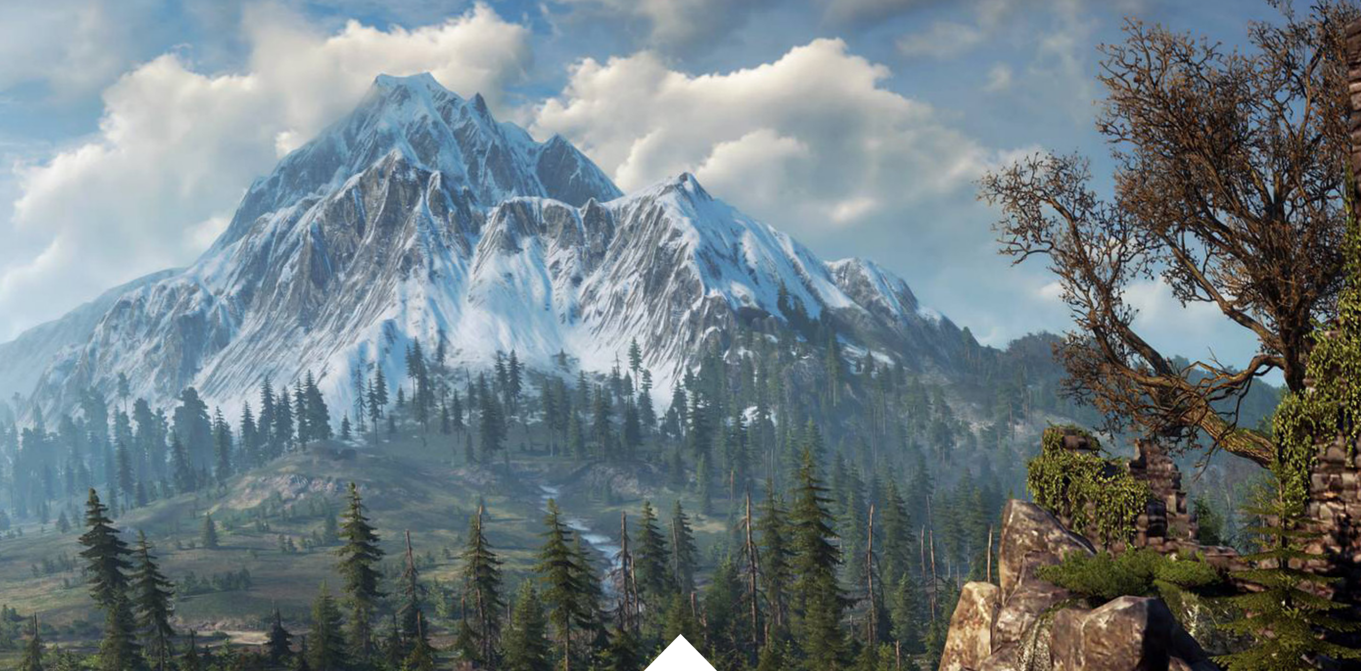
por Pablo Saiz de Quevedo

Todo comenzó con un hombre entrando a caballo por la Puerta de los Cordeleros de Wyzima, capital del Reino de Temeria, para lograr lo que ningún otro había sido capaz de hacer: levantar la maldición que pesaba sobre Adda, la hija del rey Foltest, muerta al nacer y condenada a buscar la carne y sangre de los mortales como una estrige. De ese modo empezaban las crónicas de Geralt de Rivia, obra del escritor polaco Andrzej Sapkowski, consideradas la cumbre de la fantasía en su país, y que cuentan las aventuras y desventuras del cazador de monstruos homónimo en un mundo basado en los mitos centroeuropeos y asediado por problemas dolorosamente actuales. ¿A quién le extraña que en su país natal acabara por surgir el empeño de rendir tributo a esta creación literaria en forma de videojuego? Lo que nadie sospechaba en el momento de acometer la empresa es que las aventuras del brujo no sólo iban a poner a Polonia en el mapa del mundo de los videojuegos, sino que iban a marcar época en el género del rol.





Cuando el polaco Andrzej Sapkowski, execonomista metido a traductor de obras de ciencia ficción, escribió el relato 'El brujo' para participar en un concurso literario de la revista polaca 'Fantastyka', prendió la primera chispa de un incendio que abrasaría las almas de los devotos de la fantasía épica de su país y del resto del mundo. Su héroe, albino pero para nada enclenque, construido como una especie de reflejo opuesto del célebre Elric de Melniboné —hasta con su mismo apodo de "Lobo Blanco"— y con una brújula moral similar a la de los detectives duros pero honrados de la mejor novela negra, tenía un carisma innegable, pero además vivía sus aventuras y desventuras en un mundo que bebía no sólo del maestro J. R. R. Tolkien, sino de la mitología de los pueblos eslavos y celtas y de los problemas y complejidades del mundo moderno; en sus aventuras, Geralt de Rivia cazaba monstruos, pero con frecuencia también se ponía de su parte ante humanos mucho más monstruosos, se veía involucrado en tramas económicas y políticas dignas de un *thriller* de espías, o contemplaba de primera mano la intolerancia del hombre hacia elfos, enanos y gnomos. Todo ello lo hizo a lo largo de dos recopilaciones de relatos cortos y cinco



novelas, acompañado por un plantel de secundarios memorable, en el que brillaban con luz propia su fiel y bribón amigo Jaskier, la temperamental hechicera Yennefer de Vergenberg, el enano Zoltan Chivay y, sobre todo, la princesa Cirilla de Cintra, hija adoptiva suya y de Yennefer, clave central para impedir la era glacial vaticinada en una antigua profecía élfica y heredera del oficio de Geralt. Años antes de que George R. R. Martin nos llevara a Poniente, los polacos ya habían coronado a un rey de la fantasía épica más oscura y verista, y ese rey era Sapkowski.

Con semejante éxito en su país natal, al resto del continente le fue entrando el gusanillo por conocer más de la obra de aquel escritor polaco, y empezaron a aparecer las primeras traducciones a otras lenguas: a lo largo de los años 90 y del comienzo del siglo XXI las obras de Sapkowski se editaron en checo, lituano, ruso, francés, alemán y español, siendo la traducción a nuestro idioma todo un éxito gracias al buen hacer del autor de la misma, José María Faraldo, a la hora de trasladar al castellano el dominio de la lengua coloquial de Sapkowski. Tal éxito también motivó la aparición de las primeras adaptaciones a otros medios, en concreto el cómic y la televisión, en su Polonia natal, aunque con resultados más bien irregulares. Ante semejante escenario, los videojuegos eran el siguiente paso lógico para las historias de Geralt de Rivia, aun cuando en los tiempos en los que la idea empezó a tomar forma —el año 2002, para más señas— Polonia fuera una perfecta desconocida en ese terreno.

¿Y quién iba a atreverse con el desafío de reflejar el complejo mundo creado por Andrzej Sapkowski? La que cogió el guante fue CD Projekt, veterana distribuidora de juegos que consideraba que éste era el mejor punto de partida para elaborar su primer título de producción propia. Partiendo de una licencia del motor gráfico Aurora creado por Bioware para 'Neverwinter Nights', una división de la compañía constituida expresamente para el proyecto, denominada CD Projekt Red, trabajó sin descanso durante cinco largos años para elaborar una obra capaz de recoger todo el sabor y el ambiente de las novelas de Sapkowski. Tal juego, lanzado en 2007 bajo el título de 'The Witcher', serviría no sólo como brillante carta de presentación de CD Projekt como desarrolladora, sino que también despertaría el interés por la obra original en territorios anglosajones y serviría de primer capítulo de una de las trilogías más memorables del género rolero de los últimos años.



Un héroe, dos sagas

A la hora de afrontar la adaptación, CD Projekt Red la planteó como algo a medio camino entre el homenaje a la obra original y la continuación de su historia. La trilogía de 'The Witcher' retomaba la historia de Geralt cinco años después de la conclusión de la última novela de sus crónicas, 'La dama del lago', haciendo reaparecer al brujo con vida en circunstancias al principio nada claras, y desarrollando luego las susodichas a la par que la trama de los sucesivos juegos de la saga.

En este desarrollo de la historia, CD Projekt Red encontraba espacio no sólo para recuperar a viejos conocidos de los aficionados a las novelas, sino para introducir claros guiños a sucesos ocurridos o mencionados en las mismas, cuando no revisitaciones o reinvenciones de los mismos; así, una mención de pasada a un troll que era tolerado por una aldea por mantener en perfecto estado su puente encuentra su eco en el segundo título de la trilogía con un troll al que tenemos que convencer de que vuelva a cuidar del puente; el encuentro de Geralt y Jaskier con un extraño hombre-cabra, un silván, en otro relato se reproduce en el tercer juego con la aparición de uno de esos seres en una situación similar a la de la historia corta. Numerosas misiones, tanto de la trama principal como de las subtramas de los juegos, aprovechan el rico acervo de ideas sugeridas en las novelas originales para desarrollar a partir de ellas sus propias historias, e incluso se atreven a reinventar algunos personajes mencionados muy de pasada en las novelas: es el caso de Saskia, la heroica líder de los campesinos del Alto Aedirn —y trasunto de Juana de Arco— del segundo juego, que resulta ser la versión adulta de un personaje que estaba en la niñez, y que ni siquiera tenía nombre, cuando apareció en las historias originales.

Pero la saga de 'The Witcher' es más que un refrito para fans de las novelas. CD Projekt Red retomó en la continuidad de sus juegos la trama central de la saga, la profecía de Ithlinne, que Sapkowski dejó cerrada en falso de una manera un tanto insatisfactoria en 'La dama del lago'. La resurrección de Geralt, lejos de ser casual, tiene mucho que ver tanto con los hechos que cierran la última novela de su saga como con lo revelado acerca de la profecía a lo largo de ella, y la investigación del misterio acaba desembocando en una conclusión que, al menos, ofrece la posibilidad de cerrar de una manera u otra este aspecto de la historia.

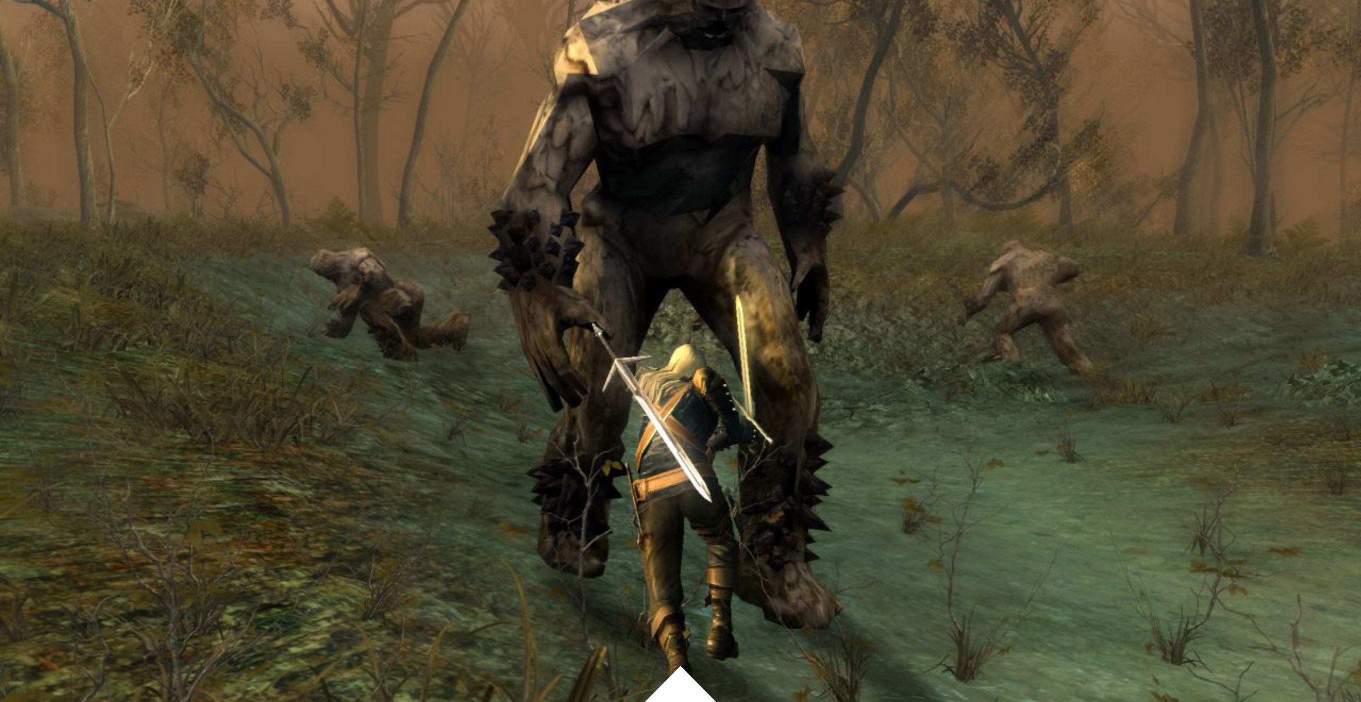
El aspecto de continuidad alternativa, por otro lado, se ve con más claridad en la reaparición a lo largo de la trilogía de varios personajes cuya muerte fue mencionada, o al menos sugerida, en los libros originales. No es sólo que Geralt vuelva a la vida: es que secundarios tan importantes como la intrigante hechicera Philippa Eihart o el maestro de espías Sigismund Dijkstra aparecen en los juegos sin mención aparente a su destino original. Además de eso, está la manera en la que el primer juego imagina a Adda, la hija de Foltest: una promiscua adolescente de cabello rojo, radicalmente distinta de la muchacha de pelo blanco con retraso mental que Sapkowski describió en una de sus historias.

En último término, la segunda saga podría considerarse una continuación *cuasioficial* de la primera: los pequeños cambios entre la historia literaria y la jugable no son lo bastante radicales como para no poder ser pasados por alto en beneficio de un mayor disfrute, y el conjunto de los juegos muestra en cualquier caso un grandísimo respeto a los personajes y los temas del autor original.



El menor de dos males

Una vez vista la intro, que adapta de manera espectacular la lucha entre Geralt y la estrige del primer relato de Andrzej Sapkowski, 'The Witcher' nos mete en harina sin rodeos: Geralt de Rivia vive otra vez. Cinco años después de que concluyera la guerra entre los Reinos del Norte y el sureño Imperio de Nilfgaard, y de que Geralt muriera en la ciudad cuyo nombre llevaba, el cazador de monstruos reaparece desorientado y huyendo de



Herramientas del oficio

Ningún brujo sale a hacer sus labores de exterminio de monstruos sin su equipo, del que forman parte primera y fundamental sus dos espadas: una de acero para los hombres, y otra de plata para los monstruos. Otro pilar fundamental son las Señales, una serie de hechizos sencillos y rápidos con los que el brujo puede golpear a sus oponentes, escudarse del daño o nublar el entendimiento de sus rivales. Completan este arsenal las hierbas y tarros con los que hace sus pociones, que mejoran las capacidades naturales conseguidas a través de sucesivas mutaciones, y los libros sobre monstruos, de los que adquiere el conocimiento sobre cómo vencerlos.

unos desconocidos perseguidores, en las inmediaciones de la fortaleza de Kaer Morhen, el bastión de brujos donde se entrenó. Las cuestiones que plantea su inesperado regreso al mundo de los vivos tienen, sin embargo, que esperar: un grupo de criminales conocido como Salamandra aparece no mucho tiempo después para atacar la fortaleza y robar los mutágenos y fórmulas alquímicas de los brujos, parte fundamental del proceso para convertirse en los mejores cazadores de monstruos que existen. Pese a sufrir una amnesia que le ha dejado sin buena parte de su antigua destreza con las armas y las señales mágicas de su gremio, Geralt se lanza a la persecución del grupo criminal, sin saber que va a involucrarse en una retorcida trama de política internacional, tensiones raciales y delirios apocalípticos relacionados con la antigua profecía de Ithlinne; y, mientras lo hace, es hostigado por el Rey de la Cacería Salvaje, una espectral entidad que asegura tener mucho que ver con su regreso a la vida.

«No hay bien ni mal, sólo decisiones y consecuencias»: así reza la frase promocional que acompaña al juego, y así se podría resumir la filosofía del mismo. 'The Witcher', planteado como una introducción para legos al universo de Sapkowski además de como un reencuentro de los fans con su amado Lobo Blanco, nos sumerge en un mundo en el que la línea entre *buenos* y *malos* es muchas veces difusa o equívoca, en el que las distintas partes de un conflicto pueden tener razones válidas para actuar como lo hacen, y en el que ninguna decisión está libre de su precio.



Intentar actuar de un modo moral es difícil en la vida real y el juego se esfuerza en trasladar esa dificultad, tan presente en las novelas de Sapkowski, a la evolución tanto de las misiones de la trama principal como de las secundarias. Y aquí no vale cargar y volver a elegir si no nos gusta el resultado: las consecuencias de nuestras decisiones tardan bastante en manifestarse, y el propio juego se encarga de recordarnos en el momento, mediante una cinemática ilustrada, cómo los hechos presentes se relacionan con nuestra pasada decisión; al igual que en su contrapartida literaria, a veces Geralt provocará catástrofes inesperadas por hacer lo que parecía correcto, y a veces no tendrá otra que elegir el menor de dos males... o no elegir ninguna opción. Esto encuentra su máxima expresión en la misión principal a la hora de elegir aliarse con los humanos representados por la Orden de la Rosa Llameante, o con los no-humanos más radicales, encarnados en los Scoia'tael: una elección en la que Geralt puede decidir que ninguno de los bandos merece su apoyo, consagrándose así a la tradicional neutralidad de los brujos, pero provocando en el proceso el recelo de ambos.

Esta profundidad narrativa va acompañada de una complejidad parecida, y a veces desbordante en la jugabilidad. El combate, a medio camino entre un juego de acción tipo 'Diablo' y el 'Neverwinter' del que toma prestado el motor, consiste en hacer clic sobre el enemigo en el momento preciso para encadenar combos de golpes, y en alternar distintos estilos de esgrima: uno basado en ataques rápidos, otro en ataques fuertes, y otro

La conversión que no pudo ser

El juego estuvo a punto de conocer una versión para consolas, bajo el título 'The Witcher: Rise of the White Wolf', pero los problemas entre CD Projekt y el estudio francés encargado de esa versión, Widescreen Games, dieron al traste con el proyecto; Widescreen denunció que CD Projekt se retrasó con los pagos que les debían, mientras que la desarrolladora polaca acusó a los franceses de hacer un trabajo que no estaba a la altura de los estándares exigibles. La conversión prometía un sistema de combate más dirigido a la acción, nuevos contenidos, y un sistema de desarrollo del personaje rediseñado, elementos que recogería la siguiente entrega de la saga.



en golpes que abarcan a varios objetivos. Podremos mejorar todos ellos, así como las Señales y otras destrezas de las que dispone Geralt, a través de un árbol de habilidades un tanto enrevesado, recibiendo cada nivel talentos de oro, plata y bronce para avanzar en sus ramas. La alquimia es otro pilar básico del juego, sobre todo en la dificultad más avanzada, y tendremos que acostumbrarnos a recolectar los ingredientes que encontremos por el campo, a combinar las pociones sin desbordar el metabolismo de Geralt hasta provocarle una intoxicación, y a embadurnar nuestras espadas con los aceites adecuados para causar más daño a cada tipo de enemigo.

Visto con ojos fríos y desapasionados, lo cierto es que 'The Witcher' se queda a unos pocos pasos de ser una obra maestra. El juego es una *opera prima* de gran brillantez, pero cojea en aspectos como un sistema de combate que no acaba de adecuarse a la acción, una interfaz tan compleja que despista con facilidad al jugador novato… y, por supuesto, el tufillo machista que desprende la polémica colección de cartas con ilustraciones *erótico-festivas* que Geralt va acumulando a medida que conquista a las bellas damas que encuentra en sus aventuras. Aun así, 'The Witcher' recoge con fidelidad envidiable todo lo que hacía grandes a las novelas del personaje, conecta con la trama de las mismas sin embarullar demasiado al novato —la historia principal del juego, aunque relacionada con la profecía de Ithlinne, es la más autoconclusiva de la trilogía— y con defectos y todo deja un agradable sabor de boca y ganas de correr más aventuras junto a Geralt; en especial, después del demoledor *cliffhanger* con el que concluye.

Pese a estas bondades, 'The Witcher' tuvo un lanzamiento un tanto accidentado. No era sólo que Geralt de Rivia fuera un completo desconocido en el enorme mercado anglosajón, sino que el doblaje y localización a otros idiomas dejó un tanto que desear. Pero el público supo ver más allá de sus defectos e hizo del juego un pequeño éxito de ventas, y CD Projekt Red se lo agradeció subsanando los fallos del lanzamiento original con una edición mejorada, disponible en forma de parche gratuito para quienes ya poseían el juego. Esto permitió además que 'The Witcher' sirviera de embajador para la obra original, cuyos primeros volúmenes gozaron de traducción al inglés poco después de su lanzamiento.

Con la versión española, por desgracia, no tuvimos tanta suerte. 'The Witcher' tuvo el dudoso honor de sufrir uno de los doblajes peor dirigidos que jamás haya visto juego alguno, el cual además no fue regrabado con motivo del lanzamiento de la edición mejorada; por si fuera poco, dicha edición mejorada no gozó de edición física en nuestro país, gracias a la racanería de la distribuidora internacional del juego, Atari. Tal chapuza de localización resultaba todavía más sangrante si la comparábamos con la magistral traducción de las novelas, lo que condujo a muchos a decantarse por poner el audio en otro idioma y dejar en castellano sólo la interfaz y los subtítulos.



El Tiempo de la Espada y el Hacha

Si 'The Witcher' servía como presentación del brujo al gran público, con una historia mayormente autoconclusiva, 'The Witcher 2: Assassins of Kings' nos abría los ojos a una trama mayor y más complicada: dicho de otra manera, si el primer juego equivalía a las colecciones de relatos iniciales, el segundo venía a ser el trasunto de las primeras novelas. Lanzado en 2011, 'Assassins of Kings' retoma la historia un mes después del final de la crisis de Salamandra, con Geralt convertido en la sombra/amuleto de la buena suerte de Foltest tras haberle salvado al final del juego previo de un misterioso asesino con características de brujo. Tal privilegio no tarda en acabarse cuando, durante una escaramuza con nobles rebeldes, el rey temerio muere a manos de otro misterioso asesino, el cual escapa antes de que la escolta de Foltest le alcance y deja que Geralt cargue con la culpa de su acto. Caído en desgracia, a Geralt no

Minijuegos para todos y algo de comer

Entre tanto cazar monstruos y combatir conspiraciones nefandas, Geralt también tiene que distraerse, y en la saga no le faltarán oportunidades para ello. En 'The Witcher', el brujo podía jugar al póquer de dados, combatir en peleas a puño desnudo, o tomar parte en competiciones de bebedores, siendo estas últimas un modo excelente de sonsacar a los contactos poco habladores. La segunda parte convirtió las peleas en un ridículo *QTE* de fácil resolución, y sustituyó el bebercio por competiciones de pulso, pero mantuvo el póquer. 'The Wild Hunt', que en principio iba a mantener el póquer, lo sustituyó por el gwynt, una especie de 'Magic: The Gathering' o 'Yu-Gi-Oh!' en versión de los Reinos del Norte.

le queda otra que aliarse con el impulsivo y expeditivo comandante del servicio de espionaje temerio, Vernon Roche, para fugarse de la cárcel y salir en busca del Asesino de Reyes. Mientras sigue su pista hasta la ciudad fronteriza de Flotsam, Geralt empezará a recuperar la memoria y a descubrir por qué ha vuelto de la muerte, y qué papel desempeña la Cacería Salvaje en su regreso.

En esta segunda entrega, CD Projekt ya no es una recién llegada, y se nota. La versión modificada de Aurora da paso a un motor propio, el combate híbrido entre acción y rol es sustituido por uno más propio de 'Gothic' o 'Dark Souls', y la interfaz es más sencilla. La mejora de niveles del personaje pasa a estructurarse en torno a tres grandes ramas que abarcan los talentos de Geralt como espadachín, mago y alquimista, previa mejora de un *tronco* de habilidades base en los primeros niveles. La alquimia también se simplifica, eliminando la necesidad de usar una base para pociones y aceites, y mostrándonos la cantidad que tenemos de cada ingrediente en la propia fórmula; por otra parte, ahora es obligatorio meditar para usar las pociones, lo que nos obliga a ser bastante más tácticos en su uso.

SI EL PRIMER JUEGO EQUIVALÍA A LAS COLECCIONES DE RELATOS INICIALES, EL SEGUNDO VENÍA A SER EL TRASUNTO DE LAS PRIMERAS NOVELAS

Todo ello sirve de armazón para una historia más sombría y política que la del primer juego, en la que de nuevo tenemos que elegir entre apoyarnos entre los humanos, representados por Vernon Roche, y los no humanos, encarnados en la figura del comandante scoia'tael Iorveth, para continuar nuestra búsqueda. Y esta vez, la neutralidad no es una opción: salir de Flotsam nos obliga a reclamar la ayuda de unos u otros, y nos llevará a un segundo acto muy distinto en el Alto Aedirn, donde el rey Henselt de Kaedwend pretende aprovechar la reciente muerte del rey Demavend para anexionarse esas tierras, dependiendo de a quién elijamos. Con Roche, lucharemos por impedir que Henselt se quede con parte de Temeria, mientras que junto a Iorveth apoyaremos a la líder rebelde Saskia, que pretende independizar el Alto Aedirn y convertirlo en el primer estado en el que humanos y no humanos conviven en armonía: ambas rutas están salpicadas de diversas conspiraciones, intentos de asesinato y rencillas políticas, que acaban desembocando en un tercer acto en el que todo estalla, y Geralt tendrá que decidir a quién (y qué) tiene que salvar cuando todo se viene abajo. Y de colofón, al igual que en el primer juego, un *cliffhanger* que deja con unas ganas locas de disfrutar la siguiente aventura.

'The Witcher 2: Assassins of Kings' es mejor juego que su antecesor en casi todos los sentidos, aunque le falte la magia que tenía 'The Witcher' por ser el que rompió el hielo; eso es algo por lo que es difícil culpar al juego, pero que hace que no deje un recuerdo tan memorable como el del original, por injusto que resulte. El cambiar la estructura de capítulos por una en tres actos, a pesar de contar en cada uno de ellos con escenarios más grandes que los del primer juego, hace que la secuela adolezca además de una menor variedad de entornos, pero la división de la línea argumental en el segundo acto le da mucha más rejugabilidad. Como detalle extra incómodo, CD Projekt Red decidió meter algunos *quick time events*, que a ratos ayudan a la inmersión y a ratos la echan abajo, y que convierten un par de luchas con jefes finales en un suplicio tártaro si nuestro ordenador no es capaz de mover el juego con fluidez. Con todo, ofrece una experiencia conjunta más sólida que su predecesor, y su trama enlaza tanto con el juego previo como con el futuro cierre de la trilogía, reforzando la continuidad de la saga y la sensación de llevar desde el principio metidos en una historia épica más grande de lo que parece a primera vista.

Esta vez los usuarios de PC y Mac no fueron los únicos afortunados en gozar de las aventuras de Geralt, pues CD Projekt Red hizo también una conversión a Xbox 360; los que eligieron PlayStation tuvieron que quedarse con las ganas de nuevo... hasta que la nueva generación de consolas trajo consigo la espectacular conclusión de la saga. Mientras tanto, CD Projekt Red volvió a tratar a sus jugadores a cuerpo de rey con el lanzamiento de la edición mejorada del juego, la cual aportaba varias horas de juego y misiones secundarias nuevas, y que al igual que con la edición mejorada de 'The Witcher' estuvo disponible como contenido descargable gratuito para los poseedores de la edición original. ¿Lo mejor de todo? Esta vez sí que hubo edición física de esta edición en España.







Hija de la Vieja Sangre

Este año, 2015, llegaba al fin el colofón de la trilogía, el equivalente a lo que en el canon literario de Geralt de Rivia supusieron 'La torre de la Golondrina' y 'La dama del lago': 'The Witcher 3: Wild Hunt'. Dado todo lo que este juego tenía que afrontar —conclusión de la trilogía, desenlace de los arcos argumentales iniciados y desarrollados en el anterior juego, gran final a efectos prácticos de *todas* las historias de Geralt de Rivia— CD Projekt Red decidió aumentar la escala respecto a los anteriores capítulos, resultando en un mundo abierto comparable a los de 'Skyrim' o 'Gothic 3' con varios enormes mapas en los que moverse con Geralt a pie o sobre el lomo de su caballo Sardinilla.

La historia, que da un salto de seis meses con respecto a los sucesos de 'Assassins of Kings', nos pone en la piel de un Geralt con la memoria ya restablecida, que cabalga junto a su viejo maestro Vesemir por un Norte arrasado por una nueva guerra contra Nilfgaard en busca de la mujer por la que nuestro héroe volvió de entre los muertos: la hechicera Yennefer de Vengerberg, quien le ha solicitado ayuda a través de una misiva. Cuando por fin Geralt la encuentra, la descubre trabajando codo con codo con los invasores nilfgaardianos, pero por un excelente motivo: el temible emperador Emhyr var Emreis, La Llama Blanca que Baila sobre los Túmulos de sus Enemigos, ha descubierto que su hija Ciri ha vuelto al mundo tras su periplo por otras realidades. Geralt no tiene otro remedio que acceder a la petición del emperador de buscar a su hija adoptiva, sobre todo porque la joven está en el punto de mira de un enemigo mucho peor: la Cacería Salvaje, la misma que robó a Yennefer de manos de Geralt y le obligó a cabalgar con ellos a cambio de su libertad. Ciri, que tiene sangre élfica en sus venas, es la clave para evitar que la profecía de Ithlinne se cumpla, y el Rey de la Cacería Salvaje la busca para controlar el mundo nuevo que surgirá del cataclismo... pero ella ya no es una niña asustada e indefensa, ni Geralt un brujo desmemoriado. Como dice el *spot* televisivo del juego, «este mundo no necesita un héroe: necesita un profesional».

El trance de pasar de una estructura por actos a un mundo abierto nunca es fácil, pero CD Projekt Red no cae en la trampa de hacer un mundo grande y vacío, y llena las amplias tierras que recorremos junto a Geralt de misiones secundarias, lugares interesantes a visitar, y PNJs que hacen su vida propia, sea ésta virtuosa o fuera de la ley y la ética; suficiente material para que, en la mejor tradición del género, a los jugadores les sea posible pasar tanto tiempo haciendo tareas ajenas a la línea argumental principal que corran el riesgo de perder el hilo de la misma. Empero, eso no significa que la historia central carezca de fuerza: reúne todas las pistas y elementos sembrados en los anteriores juegos, añade un sazonado con las tramas y personajes sobrevivientes de las dos últimas novelas dedicadas por Sapkowski al Lobo Blanco, y lo mezcla todo en una épica y sombría carrera contra la fatalidad para salvar a Ciri, tomarse justa venganza contra



Las mujeres de su vida

Geralt de Rivia no es alguien que le haga ascos a la oportunidad de encamarse con una bella moza, sea humana o no, pero sólo hay dos mujeres que se hayan hecho un sitio de verdad en su corazón: Yennefer de Vengerberg, la hechicera con la que mantuvo un tormentoso e irregular romance durante toda la saga literaria, y con la que por fin se reencuentra en 'Wild Hunt'; y Triss Merigold, la hechicera que siempre sintió algo por él, y que está a su lado durante toda la saga jugable como algo más que la amiga que fue en las novelas. Que Geralt se decida entre una u otra al final depende de nosotros.

el depravado Rey de la Cacería Salvaje y sus huestes, y parar el desastre vaticinado por la profecía de Ithlinne: la Escarcha Blanca, una fuerza destructora de realidades que no estaría fuera de lugar en el panteón lovecraftiano, y cuya existencia ya condujo al villano de 'The Witcher' a su demente plan para afrontar su paso.

Lo que pasa es que las misiones secundarias tienen esta vez tal grado de trabajo detrás que suponen un paso más allá respecto a las ya de por sí elaboradas tareas secundarias de 'The Witcher' y 'The Witcher 2: Assassins of Kings'. En los contratos de caza de monstruos es en donde más se nota este plus de elaboración: tomando ejemplo de la misión de la súcubo del segundo juego, una de las más memorables de todo el título, cada contrato de monstruos en 'Wild Hunt' es como un pequeño capítulo de 'CSI', en el que Geralt recoge pistas sobre la naturaleza del monstruo y las repasa a viva voz para guiarnos en su resolución, revelándonos de paso un pedazo más de la historia del mundo a través de las pequeñas historias de sus habitantes.

El juego también se permite una serie de guiños hacia su gran rival en el terreno de la fantasía épica adulta, la 'Canción de Hielo y Fuego' de George R. R. Martin, y más en concreto a su adaptación televisiva, 'Juego de Tronos'. El más publicitado es el de la presencia en el reparto de Charles Dance, el actor que encarna a Tywin Lannister, como el emperador Emhyr var Emreis: dejando de lado el cabello negro y peinado hacia atrás y la nariz un poco más prominente, el emperador nilfgaardiano bien podría ser el padre de Jaime, Cersei y Tyrion. Pero eso no es nada comparado con el rufianesco Barón Sangriento, colaborador de los invasores sureños y líder



de un ejército de desertores y demás maleantes, al que Geralt encuentra en los primeros compases de la aventura: este personaje es prácticamente una traslación al mundo del brujo de la encarnación televisiva de Robert Baratheon. La publicidad del juego incluso se permitió una *puñalada* sin demasiada malicia a su competidora, mostrando a un Geralt sentado en el Trono de Hierro y con los demás pretendientes vencidos a sus pies.

Huelga decir que los guiños a la obra de Sapkowski se multiplican en esta ocasión, sacando entornos y personajes que todavía no habían conocido la pantalla digital, como Sigismund Dijkstra, Emhyr var Emreis, Ciri o el cambiaformas Dudú, además de traer de vuelta a numerosos veteranos de los juegos previos, como el maestro Vesemir. CD Projekt Red llega hasta a introducir algunos elementos de 'Estación de Tormentas', la reciente novela con la que Sapkowski decidió volver a su personaje por excelencia.

En el terreno jugable, el combate perfecciona la fórmula adoptada por 'Assassins of Kings', con el acierto extra de suprimir los *QTE* tras la mala acogida que tuvieron en el capítulo previo, y el árbol de habilidades adopta ideas del casi desconocido 'Kult: Heretic Kingdoms', al tener que seleccionar qué talentos tenemos activos en cada momento de los que hemos entrenado; además, ahora Geralt puede liarse a puñetazos cuando tiene que pelearse con enemigos a los que es mejor no rajar con su espada de acero. El manejo de la alquimia vuelve a organizarse al estilo de 'The Witcher', aunque limitando bastante más el número de pociones de cada tipo que podemos acarrear en cada momento. Como guinda extra, en algunas etapas del juego controlaremos a Ciri, con un estilo de combate similar al de Geralt pero con sus propias peculiaridades.

Eso sí, la absoluta perfección no es de este mundo, y 'The Witcher III: Wild Hunt' no está libre de defectos. El más sonado es el del famoso *downgrade* gráfico, que tantos ríos de tinta ha hecho correr en la prensa especializada y en los más vociferantes foros de fans, pero el juego sigue luciendo espectacular incluso con efectos visuales reducidos respecto a las promesas originales. Más serio es el hecho de que, con eso del salto generacional, la aventura pida unos requisitos de sistema bastante severos en PC, lo que ha motivado a unos cuantos usuarios ingeniosos a idear *chapucillas* para poder jugarlo en máquinas por debajo de los requerimientos mínimos: la experiencia bien vale la pena, incluso si los gráficos en esas condiciones hacen sangrar las retinas. El tratamiento de los personajes femeninos también es motivo de merecidas críticas; así y todo, hay que admitir que CD Projekt

Red ha recorrido un largo camino desde las cartas coleccionables de féminas del primer juego, y que Ciri se salva con creces de la quema.

Con todo ello junto, tenemos por fin en 'The Witcher 3: Wild Hunt' el juego definitivo sobre Geralt de Rivia: un *boccato di cardinale* para los fans de la serie literaria, una maravillosa invitación a introducirse en ella para los legos, y una épica conclusión tanto a la trilogía de videojuegos como al total de las historias dedicadas al cazador de monstruos; conclusión que, por cierto, puede ser de lo más trágica si erramos en nuestras elecciones, o bien puede abrir una puerta a la esperanza de un futuro mejor para todos y, en particular, para Geralt y su amada hijastra.

Pero CD Projekt Red no se conforma con eso, puesto que desde la salida del juego ha estado añadiéndole contenido a través descargables gratuitos, en su mayoría trajes alternativos para Geralt y los demás personajes principales de la historia, pero también algunas misiones interesantes. No sólo eso, sino que planea lanzar en próximas fechas sendas expansiones descargables de pago, de unas treinta horas de duración entre ambas: 'Hearts of Stone', en la que un encargo del misterioso Gaunter O' Dim, el mismo hombre que pone a Geralt tras la pista de Yennefer, conduce al cazador de monstruos por los rincones de la Tierra de Nadie y los recovecos de la ciudad de Oxenfurt para desentrañar una misteriosa conspiración; y 'Blood and Wine', en la que Geralt visitará el condado nilfgaardiano de Toussaint, en el que ya pasó bastante tiempo durante los hechos narrados en 'La dama del lago', para sacar a la luz un terrible secreto oculto tras la bucólica apariencia de una tierra vinícola de tradiciones caballerescas y libre de los desastres de la guerra. Todos estos añadidos prometen redondear todavía más una experiencia que todos los fans del Lobo Blanco consideran la mejor de las creadas por CD Projekt.





Algo termina, algo comienza

Todo comenzó con un hombre cruzando la Puerta de los Cordeleros de Wyzima para romper una maldición que nadie más había sido capaz de vencer, y de momento ha acabado con ese mismo antihéroe decidiendo el destino de su mundo y su realidad con la ayuda de unos aguerridos jugadores; nada más apropiado, pues la Espada del Destino tiene dos filos, y si uno es el propio Geralt, el otro tal vez seamos nosotros, como mano controladora y guía de sus movimientos a lo largo de la trilogía. Pero ¿se puede decir que aquí acaba todo?

Para CD Projekt Red está claro que no, pues hace tiempo que trabaja en su próximo proyecto: la resurrección, en clave de videojuego, de uno de los clásicos del rol de mesa futurista, 'Cyberpunk 2020', avanzando la fecha unos cincuenta y siete años y actuando bajo la supervisión de su creador original, Mike Pondsmith. ¿Y para Geralt? Tal vez ahora, por fin, éste sí que sea el final. Tal vez haya encontrado la conclusión satisfactoria que su creador no acabó de darle en sus novelas, ya sea ésta una conclusión trágica o esperanzadora. Tal vez el gran éxito de la trilogía motive una continuación que, al igual que parece que va a ocurrir con la saga 'Mass Effect', nos lleve a otros lugares con otros héroes. O tal vez la vida sedentaria y apacible no sea suficiente para Geralt aunque triunfe, pues a los viejos hábitos les cuesta morir, y ningún hábito está tan enraizado en el alma de un brujo como cabalgar de pueblo en pueblo, matar monstruos y llevarse una saca de orens, coronas o florines por las molestias.

Mas por ahora, esto es lo que hay, y la historia del brujo puede darse por concluida. Lo que inició un economista metido a traductor hace casi tres décadas acaba de echar el telón con la mejor de las actuaciones imaginables, tras una función de vanguardia en tres actos que nos ha tenido pendientes del escenario virtual con aliento contenido y ojos brillantes durante ocho largos años. Despidámonos pues de Geralt de Rivia, de maese Jaskier, de Yennefer y de Triss, de Ciri, de Zoltan y Yarpen, de Vernon Roche e Ioreth, y hasta de Emhyr, ¡qué demonios! Por todo lo bueno y malo que hemos pasado con ellos, bien se merecen una calurosa y sentida despedida; pero una que no sea un triste adiós, sino un hasta luego. Incluso si nunca vuelve a coger Sapkowski la pluma para revivirles, o CD Projekt Red a crear el código para darles existencia poligonal, ellos siempre estarán dispuestos a volver con nosotros apenas pasemos la página o metamos el DVD del juego en el lector. Porque en todas partes, y en todas las épocas, siempre habrá alguien que necesite a un brujo, aunque sólo seamos nosotros; y Geralt nunca dejará de acudir a nuestra llamada.





LA NUEVA CARNE

El desierto. Siempre. A través del tiempo. ¿A qué llamamos con fortuna *espacio*, *dimensión* o *realidad*? 'Lifeless Planet' son dos juegos: en uno somos los hijos del átomo, y vestidos de astronautas armamos rudimentarios puzles y seguimos por el camino de las huellas verdes hacia la Tierra de Oz. Esa es su diegética. En el otro está el desierto, el silencio fúnebre de miles de años, apenas alterado por nuestro jetpack. El pueblo *soviet* ha traído la ruina en su evolutiva búsqueda de energías mejores, más eficaces. Y, por el tránsito, queda el desierto inmortal. Tal vez uno que hiberna para servirnos de plataforma entre plataforma, mientras nosotros, el virus, la raza depredadora, presumimos de ser la única civilización con vida inteligente. Cínica contradicción.

El olor de la sangre

por Juanma García

ILUSTRACIÓN: EZEQUIEL SONA

La muerte y la desolación: los dos conceptos que conforman toda la estética de From Software a lo largo de su trayectoria. Estas dos características, tan unidas en otros videojuegos, vuelven a invadir nuestro día a día con 'Bloodborne'; mezclando una jugabilidad frenética con la extensa influencia que adopta de obras literarias y pictóricas, logra cautivar y hacernos disfrutar de un videojuego del que emana una montaña de sentimientos, y donde cada avance es un paso más para alcanzar la gloria. Bienvenidos a la ciudad de Yharnam. Bienvenidos a 'Bloodborne'.





'Bloodborne' nos enseña las clásicas armas morales de Miyazaki

Como si del cielo le cayera, a Hidetaka Miyazaki le vino el éxito más tarde de lo que lo merecía, y fue por su archiconocido 'Dark Souls' por el que el capo de From Software empezó a sonar en boca de todos con dos palabras que coincidían allá donde apareciera su nombre: difícil y reto. Nada más lejos de la realidad, los que ya jugamos a 'Demon's Souls' —o incluso a 'King's Field' en PlayStation— en su época sabíamos que Miyazaki manejaba con gran destreza la pestilencia, el horror, la felicidad, la derrota y la muerte. No ha inventado nada haciendo esto, puesto que en algún que otro título aún más añejo también se manejaban estas características de forma magistral: pero Miyazaki lo hace diferente, lo hace suyo, y evita algunos fallos que pudieran tener sus predecesores en este campo, ejecutándolos de forma correcta y con una marca que cabalga entre la inspiración europea y asiática.

Sobre el papel, 'Bloodborne' planea cumplir los parámetros establecidos en la obra de From Software: parámetros que la mayoría de los jugadores reconoce por la costumbre de perseguir la muerte que el protagonista muestra en incontables ocasiones a lo largo de su progreso, o bien por la sensación de estar en una pesadilla constante de la que no podemos despertar. Como si de un constante avance se tratara, nuestros primeros pasos son los de un bebé que teme el fracaso pero que es consciente de lo que va a suceder, y finalmente ocurre. Maldecimos, y una vez más el fracaso compone la sinfonía de nuestro réquiem. El progreso se va haciendo grande, mayúsculo, de proporciones colosales, y ya no sentimos miedo sino un hambre de victoria sólo saciable con más sangre enemiga, con la barra vacía de algún jefe, y con nuestro sentimiento de victoria a flor de piel. Dicha sensación pierde un poco de sentido cuando venimos curtidos en las mil batallas de la saga 'Souls' y nos hemos creado una coraza ante las adversidades, nos hemos concienciado de que moriremos más de una vez y que algún que otro levantamiento de ampollas morales no nos lo quita nadie; en eso, como ya sabemos, Miyazaki es un gran anfitrión.

A pesar de que estas impresiones o sentimientos



no son para nada novedosos dentro de la compañía nipona, 'Bloodborne' apuesta esta vez por un nuevo territorio donde manejarnos como una rata de laboratorio, y trasladando la jugabilidad al frenetismo y el manejo magistral de la evasión nos ponemos en la piel de un extranjero. Saltando los muros del paraíso a un lugar de podredumbre y muerte, sentimos el rechazo por una ciudad, Yharnam, que no se quiere ver involucrada en los acontecimientos que ocurren en su seno. Como si no fuera con nosotros, y sintiendo sus ojos en cada ventanal o en cada tono de voz acusador, la ciudad nos insulta, nos repudia, nos rechaza y nos hace sentir más solos que nunca, hasta que un mensaje de otro jugador nos advierte: «no te rindas». Le hacemos caso, pues aunque ese apoyo venga de otra parte del mundo, es otra de las virtudes que no duda en sacar a relucir Miyazaki en el apartado técnico de 'Bloodborne', ya que sin estos apoyos, muchos hubieran caído en desgracia sin completar los misterios que oculta el complejo argumento de la obra. La solidaridad humana va acompañada en cierta forma de la aparición de maléficos invasores en busca de nuestras más preciadas posesiones, pues, como ya pasó en la saga Souls, la rivalidad y la maldad forman parte de la corrompida esencia del juego: allá donde hay un alma benevolente, también se encuentra un alma nociva dispuesta a ejercer la práctica de la herida y la sangre.

'Bloodborne' y su carga humana también hacen de ilusionistas y nos engañan constantemente, pues su acción favorita es estimular en nosotros la confianza y también la curiosidad. Esta primera cara nos la muestra el juego en todo momento con trampas en forma de enemigos escondidos en el techo, tras una esquina, o donde menos lo esperemos y, por suerte o desgracia, perfeccionamos nuestra manera de atisbar estos problemas a base de golpes, y labrando poco a poco una fortaleza y agudeza visual de proporciones épicas. La curiosidad nos hace padecer en todo momento, buscando caminos que acorten el recorrido del mapa, explorando cada rincón para encontrar objetos necesarios para la supervivencia, o incluso buscando pequeñas curiosidades que nos ayuden a entender el concepto temático de la obra, teniendo en cuenta también la arquitectura y el arte que presenta en todo momento.

Aún con toda la carga emocional y humana que posee esta obra, y con un retorno de From Software a la esencia de 'Demon's Souls', 'Bloodborne' se crea su propia leyenda en un ambiente donde la benevolencia prácticamente es nula; es por eso que, cuando un ser aparece para tendernos su mano, sentimos la extraña sensación de ahogarnos en un mar de incertidumbre donde no nos creemos nada. La desconfianza, la alegría, el terror, la curiosidad y casi cualquier elemento del día a día caminan de nuestra parte en una obra con muchísima carga también en el aspecto artístico.

'Bloodborne' y la inspiración en el arte, la literatura y la arquitectura

Últimamente —y como ejemplo más cercano tenemos 'The Order: 1886'— los videojuegos están apostando por volver al pasado y dejar un poco de lado la temática cibernética, obviando robots y otros enseres tecnológicos. El próximo 'Assassin's Creed', el ya mencionado 'The Order: 1886' o el propio 'Bloodborne' son claros ejemplos de esta vuelta a la historia antigua, con un ambiente digno de la ciudad de Londres en su época victoriana. 'Bloodborne' sabe jugar las bazas de manera estética para sentirnos en aquella época azotada por la podredumbre y la lucha entre la nobleza y las clases más desfavorecidas. Incluso cabe añadir que a lo largo de la historia nos topamos con varios personajes que refuerzan la ambientación de dicha época, tales como una prostituta, una niña que combate la soledad de su oscura morada, o una anciana solitaria esclava de un pasado donde vivía en mejores condiciones y sin preocupaciones.

La obra de From Software remata una y otra vez los detalles para hacer de Yharnam un lugar victoriano, y uno de sus principales pilares es la arquitectura, en la que a cada paso podemos observar el homenaje brindado a grandes arquitectos de la época. Sin irnos más lejos, en Yharnam encontramos ciertas similitudes de la obra de Charles Barry, siendo la torre del reloj del Palacio de Westminster la principal inspiración para algún que otro torreón de 'Bloodborne'. Pero, aunque se rescaten elementos de la arquitectura de la época, es en el apartado artístico donde resalta la inspiración otorgada por la obra de John Ruskin, en creaciones como 'St. Wulfran, Abbeville, Seen from the River' y, principalmente, por la obra de John Atkinson Grimshaw. En este último podemos observar el paralelismo del escaparate ofrecido por



'Bloodborne' y sus tonos que cabalgan entre la total oscuridad y la luz tenue de la luna, con ese juego constante entre una especie de claroscuro presente en obras como 'The Old Hall Under Moonlight' o 'Reflections on the Thames', y que bien tienen su cabida en ciertas localizaciones del videojuego de From Software. Sin ir más lejos, las estructuras de las primeras estocadas ofrecidas por el videojuego no hacen sino aumentar con estas inspiraciones el ambiente tétrico e imponente que ya relataba anteriormente en este texto.

El último aspecto a resaltar del parecido entre la época victoriana y 'Bloodborne' es sin duda el de la literatura. El título juega a mantenerse en un ambiente gótico en todo momento, y esa atmósfera funesta y desoladora nos hace rememorar las fantásticas historias de hombres lobo, monstruos y demás parafernalia sobrenatural del terror clásico. La sangre, principal motor de ambientación en 'Bloodborne', mete al jugador en una historia en la que es imposible no rememorar al 'Drácula' de Bram Stoker, a pesar de la ausencia del vampirismo de la obra de From Software. Es constante el juego ambiental entre la sangre, su importancia en fortalecer a cualquiera que la ansíe, y todo lo que encierra ésta detrás de su *lore*: cosas que obviamente dejaré que el jugador descubra a medida que avance en el videojuego.

También en el campo de la literatura cobra fuerza el nombre de Joseph Sheridan Le Fanu y su amplísima imaginación para crear universos sutiles y misteriosos. Son claros ejemplos de inspiración los elementos góticos y sobrenaturales utilizados en obras como 'Carmilla' y, por supuesto, en 'El tío Silas', donde se nota la carga misteriosa del juego en derredor de uno de los principales personajes de la historia. Abandonando la era victoriana, aquí sí encontramos inspiración en otras épocas tales como el romanticismo, donde la imagen de Poe y, en especial, la de Lovecraft resultan imposibles de discutir. Con Lovecraft, 'Bloodborne' guarda infinidad de afinidades que componen un todo: el terror a lo desconocido, a lo nunca visto, a dioses sobrenaturales venidos de otro plano o, en definitiva, a convertirse en un loco desesperado ante el miedo de enfrentarse a lo desconocido. Además, es imposible no darse cuenta de su influencia en la historia, con universidades donde enloquecidos estudiantes juegan a ser dioses y empiezan a perder el juicio a través de sus experimentos: prueba de ello es la localización y el trasfondo que supone uno de los jefes finales cerca de la última mitad del juego.





Los susurros de la muerte

Para muchas personas decir que 'Bloodborne' es un juego poético, lleno de una magia única que lo hace tan especial y acogedor dentro de su mal genio, es de cajón, pero no lo es menos reconocer que esas odas recitadas tienen una sola musa: la muerte. Más allá de la frustración evidente que supone echar a perder el trabajo de los últimos quince minutos por actuar indebidamente, la obra de From Software utiliza la figura de la muerte como una señal de autoaprendizaje y de superación, algo que por otro lado ya habíamos visto en anteriores títulos de la saga.

Esas odas expresan una sinfonía cargada de sentimentalismo y de amor hacia la muerte. Morir significa aprender en 'Bloodborne', y la siguiente vez no caerás en desgracia con los mismos errores si te comportas de manera correcta y esquivas las trampas de tu némesis. La muerte es tan frustrante como poética, bonita y gratificante, necesaria tal vez para enseñarnos los recursos que no debemos utilizar de nuestro arsenal. Y es que, aunque empezaremos temiéndola y la atraigamos constantemente, al final venceremos el miedo que supone su mirada lejana calculando nuestro asesinato: la Parca tan sólo encuentra valía en un mundo de errores, y debemos estar dispuestos a corregirlos para que no nos atrape.

Todo el estrépito de alabanzas que levanta 'Bloodborne' no es en vano, pues con una cara muy diferente en el *atrezzo* y centrándose en una historia que se cuenta mediante pequeños detalles, como si de piezas de un puzle se tratara, ha sabido encandilar a un público harto de los refritos destino *next-gen*. Equipados con la fuerza que lleva dentro el mensaje de 'Bloodborne', nos sumergimos en un mundo del cual será complicado escapar, pues, como los *groupies* de From Software esperábamos, nos volvemos a topar con una experiencia única, poética y llena de positivismo aunque parezca totalmente lo contrario.



EL PROCESO

por Israel Fernández

DISEÑO: EZEQUIEL SONA

—Nunca quise esto. Lo juro, y espero que esta confesión sirva como testamento en firme y verdad leal para quien venga a pedir cuentas. Yo era bueno en esto, quizás el mejor. En mí confiaron altos mandatarios, figuras ilustres del deporte y la arquitectura. Me volví más eficaz a cada día de trabajo. Con un cabeceo felino reconocía largas cadenas de números, cotejaba fotografías ajadas con la distorsión de la realidad, fechas de calendario o falsificaciones de primer nivel. Nada se me resistía. En mis mejores días era capaz de resolver casos con precisión de francotirador; no había sistema informatizado en toda la región que pudiera reemplazarme. Los sentía, veía a través de sus pupilas, escrutaba bajo la ropa sin necesidad de escáner alguno. Un breve titubeo, con un burdo gesto hueco de mandíbula, y ya sabía si andaban tras el espejo de las mentiras o no. Digo más: distinguía si se trataba de mentiras necesarias o lascivas, si luchaban por salvar sus vidas o jugaban a tomarme el pelo. Y no, nunca fui estúpido. Pero serví al sistema; me manché las manos, demasiado; hice el trabajo sucio como todo buen ciudadano a quien le roban la bicicleta y agacha la cabeza. Alimenté a la bestia con más carnaza. Como aquel brote de polio: cuántas personas tiradas a la cuneta injustificadamente. Claro, las normas están para cumplirlas. Las leyes, bamboleantes, haciéndose y deshaciéndose como la escarcha, los decretos del Régimen Siniestro y Estremecedor. Os podéis ir ahora a tomar por culo.

Mientras escribía resumida y apresuradamente, sus manos, como poseídas, ordenaban con obsesión milimétrica fotografías de sospechosos, el código reglamentario, las distintas condecoraciones y un sinfín de documentos dispuestos geométricamente.

—Ahora nadie me tomará por tonto. Mi familia huye por el paso de la nieve; sus papeles están en regla. Vamos a poner fin a tanta manipulación. Que se sepa la verdad incólume, que caiga sobre todos. La tinta del sellador se mezclará con sangre, no harán falta huellas dactilares. ¡Las putas huellas dactilares! Que cotejen por pares sus cinéreos órganos vitales, sus vidriosas miradas de subnormales. Pondrán a otro, otro ejecutor al que extirpar el alma. Ojalá no tenga mujer ni hijos. A mí ya me da igual. Aquí se acaba todo, aquí mismo, el parto en la caja, como tantos otros vistos en Altan. Que EZIC pelée sus propias guerras. Que los gobiernos hagan en la calle lo que nadie se atreve a hacer en la frontera. Mi garita, cubículo de sodomía, prisión de emociones. Odio este hedor, esta náusea que se cuela por cada poro, cada orificio. Esto no es una

ENTRY VISA

Ovsha, Ana

1949.09.12

Haihan

1983.04.02

0CWW5-9B0GH

Certificate of Vaccination

ID#

ZACHARY BERTON

85WK6-50H34

DATE	VACCINE
07.31.81	HPV
08.01.81	CHOLERA
08.03.81	POLIO

Vax valid

KOLECHIA

Diplomatic Authorization

...document authorizes named ... as diplomatic entity of a ... ncil of Nations member state.

...NT JONATAS DARROCHSKI

...PORT 8TSXX-9CCBB

...onditional access to all name... ncil of Nations member state ... be granted upon presentat...

...RISTAN, REPUBLIA, ...STOTZKA

...document has no expiry.

The Pu... Vice

1-603-4 East Grestin

FOR ALL YOUR FANTASIES!

...made it through, yes?

...ero is your entry permit?

...ease, I beg you.

...y would not give me ...it. I have no choice.

...be killed if I return t...

...rio.

GET BIG TOWN

East Grestin

JOIN BEST GYM!

Weight? Weak? Tired?

BEST GYM!

ENTRY VISA

UNITED FEDERATION

Schmidt, Maksims

DOB. SEX ISS.

IDENTITY CARD

ANNE LAPLANTINE

1946.06.07

HT. 167cm

WT. 63kg

...ed.

...for entry

...SUED - NO PENALTY

ENTITY ... PLEMENT

171cm

71kg

BALD

THUMB

M.O.A. IDENTITY RECORD

NAME: Sammie Summers

ALIAS: Sammie Wilson

Applicant's fingerprints ...

REASON FOR DENIAL

ENTRY DENIED

OBRISTAN

Hendrovski, Jorden

DOB. 12.11.1927

SEX M

ISS. Skal

EXP. 01.11.1984

NMJEG-P...

Pay attention to passport nationality.

ENTRY VISA

ARSTOTZKA

Entry Permit

M.O.A

...onditional entry to the ...vereign nation of Arstotzka ... hereby granted to

HYUN-JUN HRISTOV

...ing passport number

6?999-203JA

WORK

3 MONTHS

1982.12.15

Ministry of Admi...

M.O.A. IDENTITY RECORD

NAME: Katya Hussong

ALIAS: No known aliases

Applicant's fingerprints must match ...

Arstotzka

ENTRY TICKET

VALID ON 1982.11.25

RULES

Entrant must have a passport

All documents must be current

Citizens must have an id card

Foreigners require an entry permit

lotería laboral: es un campo de exterminio, una frontera eternamente espejismo de quimeras, una valla publicitaria sin puertas ni ventanas; el muro de las lamentaciones de quienes desean escapar y saben, en el último segundo, que nunca podrán.

Ahora sopesaba sobre la mano izquierda la bala de alguna antigualla de la Segunda Guerra Mundial, haciéndola bailar sobre los surcos de la palma, como se mece la quilla de un galeón a la pleamar, manteando a cada poco el casquillo y agarrándolo con fiereza en intervalos, mientras su rebrillo frío penetraba entre los resquicios de los dedos, unos dedos huesudos y pérfidos; dedos de oficinista.

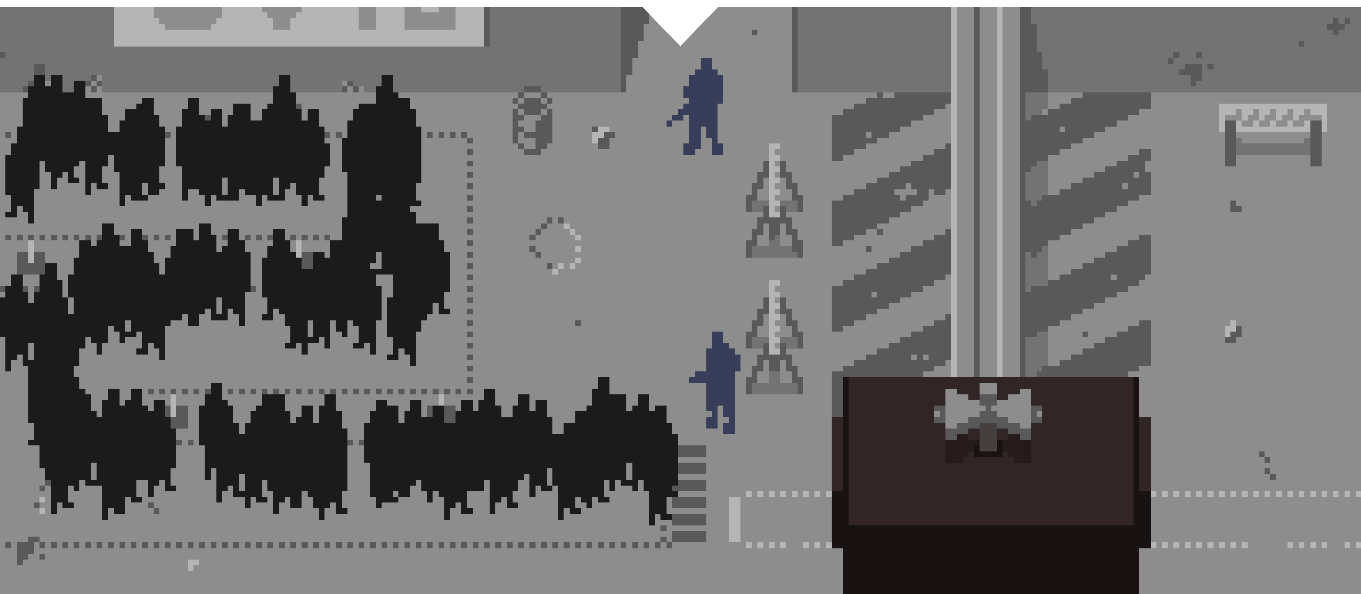
—Trabajar, dormir, trabajar, dormir... ¿Para qué? ¿Para una vivienda mejor, para engalanar esa sensación de falsa seguridad, de inequívoca estabilidad, que se va al traste al primer traspiés? No. Los días se amontonan como bolsas de basura, como cadáveres hacinados en fosas comunes, y la distancia es un devenir de poderes numerados, de deseos y anhelos no logrados. He dejado este camino sembrado de muerte, regado con una sangre que no es la mía. Sobre mi memoria pesan más vidas que sobre la de estos soldados. Primero empezó por estricta competencia. ¡¿Cómo coño me lo hubiese quitado?! Luego por puro racismo. Mi suegra tampoco puso las cosas fáciles. Pobre. Las chicas del club de Grestin, Víktor, el ataque en Nochebuena... asesinos con depósito aduanero o gente humilde que sólo quería trabajar, un puñado de familias partidas con virtud salomónica, aquella dulzura sin esperanzas... Cómo han podido engañarme así. Cómo he caído tan bajo. ¡Somos humanos, no ganado! Es el fin. Joder. Os echaré de menos. ¿Gloria a Arsrtotzka? ¡JÁ! Que cada uno entone sus salves. Alza la cabeza, águila orgullosa, águila sangrienta.

El dedo índice de la mano derecha se acomodó en su espacio designado, rodeado por el cinturón metálico. El gatillo fluctuaba en su cavidad, entrando y saliendo unas micras, algo apenas perceptible. El muelle rechinaba en su interior como un quejido de otro mundo.

—¿Disculpe? ¡DISCULPE! Oiga, ¿sigue ahí? Llevamos media hora mi marido y yo esperando en esta cola interminable. Haga el favor de abrir. Aún no ha terminado la ronda, ¿no? No es ni mediodía. Hace un frío insoportable. Imagino que en su caseta todo será más fácil, ¿verdad? Poner y quitar; con un sí o un no le basta para cambiar las tornas. Cretino hijo de...

Silencio. Un silencio amortajado. La respiración seca, el aliento como de resaca. Lágrimas helándose, marcando un breve cerco sobre sí mismas, fosilizándose entre varios panfletos de un famoso prostíbulo. El inspector descorrió la reja veteada y continuó su indeleble ronda tras el mostrador:

«Papeles, por favor».



YO TENIA UN JUEGO

SEGUNDA ÉPOCA - Nº10 - JUNIO 2015

YO TENIA UN JUEGO

REPORTAJE: MASTERTRONIC - LUCES Y SOMBRAS

REMEMORANDO
Bruce Lee, Castlevania II - Belmont's Revenge, Equinox, Nemesis 2, Star Trek - 25th Anniversary, Toki y Wriggler

ESPECIAL: ESPINITAS CLAVADAS
Bram Stoker's Dracula, Double Dragon, Illusion Of Time, Manic Miner, Renegade III, Sgrizam y Super Pang

IMPARTIENDO JUSTICIA
Bombfusion, La Aventura Espacial, Mole Mania, Pipi & Bibis, Wild Guns y Xevious 3D/G

ENTREVISTA
Alberto J. González

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?
Counterspy y Hammerwatch

ZONA ANDROID
Aces Of The Luftwaffe, Leo's Fortune, Manuganu, Skyward y Temple Of Anubis

JUEGOS DE HOY
Far Cry 3 y The Evil Within

EL ABUELO CEBOLLETA
Bubble Bobble y Street Fighter II

¡tu retro revista digital!

CONTENIDOS DEL NÚMERO 10

» Bombfusion » Bubble Bobble
» Bram Stoker's Dracula » Bruce Lee
» Castlevania II: Belmont's Revenge
» Double Dragon » Equinox
» Illusion Of Time » La Aventura Espacial
» Manic Miner » Mole Mania
» Nemesis 2 » Pipi & Bibis
» Renegade III: The Final Chapter
» Sgrizam » Street Fighter II » Super Pang
» Star Trek: 25th Anniversary » Toki
» Wild Guns » Wriggler » Xevious 3D/G

Y ADEMÁS...

» Entrevistamos a Alberto J. González (McAlby)
» Reportaje: Mastertronic - Luces Y Sombras
» Juegos De Hoy: Far Cry 3 y The Evil Within
» Zona Android: Leo's Fortune, Manuganu, Temple Of Anubis, Aces Of The Luftwaffe...
» ¿Qué Hay De Nuevo Viejo?: Counterspy y Hammerwatch
» El Rincón Del Lector



LLEGA EL VERANO Y EL NOS OBLIGA A QUEDARNOS EN PERO NO PORQUE HEMOS NUESTRA TIENDA ON-LINE CON TODOS LOS EN HD...

TIENDA ON-LINE www.gumroad.com/yoteniaunjuego
WEB www.yoteniaunjuego.com
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego

Como a cámara lenta, veo a Aeris caer hacia delante. Me precipito hacia ella, con la velocidad que da la desesperación, y la cojo en mis brazos, acunándola contra mi desbocado pecho. Es débil la esperanza, mas inconcebible la rendición. Inseguro, temiéndome lo peor, la miro a los sellados ojos, y susurro:

—... ¿Aeris? —Ella rinde la cabeza hacia atrás y suavemente la mezo en mis brazos, en búsqueda de una respuesta que amargamente no llega—... ¡No puede ser verdad! —exclamo con la voz rota, la garganta reseca y las manos temblorosas.

En el fondo de mi alma, sé que todo esto ha pasado por mi culpa. Debí haber llegado antes. No sé por qué me pasa. Cuando está Sefirot... No puedo controlarme, es como si no fuera yo mismo. ¿Por qué tuve que darle la materia negra? ¿Por qué no pude encontrarte a tiempo? Aún puedo verte en mi extraño sueño, tu cara sonriente despidiéndose, diciéndome que no te busque, que te deje a tí encargarte de Sefirot... Y ahora... ¿Por qué tuviste que ser tan inconsciente? ¿Por qué no me dejaste ayudarte? Deberíamos haberlo hecho juntos. Si tan sólo hubiera llegado unos minutos antes... aún estarías aquí, conmigo.

—No te preocupes —dice la voz de Sefirot tras de mí—. La chica pasará pronto a formar parte de la energía del planeta. —Su voz fría e impasible me atraviesa el corazón—. Ya sólo queda ir hacia el norte. La Tierra Prometida me espera al otro lado de los campos nevados. Allí me convertiré en un nuevo ser uniéndome con el planeta. Igual que esta muchacha.

Miro el rostro de Aeris, que parece descansar ya en paz. Bajo la mirada y susurro quedamente.

—... **Cállate.** —Lucho desesperado por contener las lágrimas que afloran impasibles en mis ojos—. **El ciclo de la naturaleza y tu ridículo plan no significan nada.** —Una lágrima cae ya por mi encendida mejilla, ardiendo de puro dolor—. **Aeris se ha ido. Aeris, se acabará el hablar se acabará el reír, el llorar...** —Bajo la cabeza hacia su pecho, en un fútil gesto que trata de retenerla aquí conmigo—. **¿Qué pasará con nosotros... qué se supone que haremos NOSOTROS?**

Desconsolado, bajo los brazos, aceptando por fin que aquella chica sonriente que me vendió una flor no volverá a sonreirme. Ya no habrá más disfraces de chica para engañar a Don Corneo, ni más disparatadas huidas de los Turcos por desvencijados tejados. No volveremos a tener una cita en Gold Saucer. La estrecho un poco más, pensando en todo lo que nos perderemos juntos.

—**¿Qué haré con este sufrimiento? Mis dedos están adormecidos. Mi boca está reseca. Mis ojos arden.** —Comienzo a llorar desconsoladamente, ignorando todo atisbo de orgullo y contradiciendo mi entrenamiento como SOLDADO.

—**¿Qué estás diciendo?** —pregunta Sefirot—. **¿Intentas decirme que tú también tienes sentimientos?**

Me levanto furibundo y me giro hacia él, plantándole cara en un gesto amenazador.

—**¡Por supuesto! ¿¡Qué te piensas que soy!?** —le grito con una ira descontrolada.

Sefirot se carcajea con una mezcla de desazón y cinismo.

—**Ja, ja, ja... Deja de comportarte como si estuvieses triste. Tampoco necesitas actuar como si estuvieras furioso.** —Sefirot se eleva dos palmos del suelo, levitando—. **Porque, Cloud. Tú eres...**

Una oración interrumpida que queda en mi cabeza, planteando esa dolorosa pregunta: ¿Qué es lo que soy? Ex-SOLDADO. Pero siento que ahora mismo odio a SOLDADO, a Sefirot y a todo lo que tenga que ver con él. Yo antes le admiraba, siempre quise ser como él, una leyenda. Pero... ¿qué ha quedado de todo aquello? Sólo locura y luego... este sufrimiento. Veo volar a Sefirot hacia arriba y convertirse en una deforme masa rojiza repleta de irisados fragmentos azules. La masa va tomando forma, haciéndose prácticamente humanoide; un amorfo ser que respira con dificultad y brama iracundo, destrozando la santidad del lugar e interrumpiendo el recién iniciado descanso de Aeris. La deforme criatura se planta frente a mí, y es entonces cuando puedo ver que mis compañeros han llegado hasta aquí arriba. Miro a mi derecha y veo a Tifa, con sus enormes ojos castaños repletos de lágrimas pero una firme determinación en la mirada. Al mirar a la izquierda veo a Cid, que me da una palmada en el hombro y asiente comprensivo. Recojo mi espada del suelo. No puedo abandonar ahora. Aeris sabía que tenía que hacer lo que hizo, y yo no puedo dejar que haya sido en vano.

CUANDO LA MUERTE ES TAN DEFINITIVA COMO EN LA REALIDAD

El permadeath

por Víctor Paredes y Pablo Saiz de Quevedo

El hecho de que la muerte implique una pérdida bastante cuantiosa ha conseguido aportar al videojuego influencias para evolucionar y expandir la infinidad de mecánicas que ya existen. A lo largo de la historia del videojuego han salido a la luz diversas formas de poner al jugador en situaciones extremas, y una gran cantidad de títulos donde la dificultad ha sido una palabra con preferencia al hablar de estos. Sin embargo, tras todo este proceso evolutivo en la actualidad se ha tomado una modalidad que no viene fruto del progreso, sino de las propias raíces e inicios de todo el mundillo: el *permadeath*.

Esta mecánica tiene como origen la etapa más temprana del entretenimiento virtual. Echando la vista atrás es imprescindible empezar mencionando el título 'Rogue', que inspiró un género que parecía muerto en la actualidad, el *roguelike*. La forma de emularlo era sencilla: mapa generado de forma procedimental y distribuido en casillas, muerte permanente, sistema de turnos o incluso microturnos, y una ambientación ligada a las mazmorras al más puro estilo 'Dungeons & Dragons'. En cierto modo, 'Rogue' planteaba una respuesta desde los sistemas domésticos a la mecánica de la muerte en las máquinas recreativas: éstas, por su propia naturaleza, eran ideales para generar tensión en el jugador, pues pocas cosas motivan más que saber que si pierdes tus vidas sólo podrás seguir jugando si te gastas otra de tus escasas monedas; pero como en los sistemas de videojuegos caseros un mecanismo así no tiene mucho sentido —si el jugador ya ha comprado el juego, ¿para qué le vas a poner limitaciones artificiales a su progreso?— , los desarrolladores tenían que idear un método distinto para reproducir la emoción y el miedo a morir que las máquinas *arcade* manejaban tan bien.

Aunque todo empezó con gráficos de caracteres ASCII, el diseño nunca ha sido un tema que tuviera verdadera importancia, y siempre se ha indagado más en optimizar la jugabilidad que ofrecían estas características. Una vez el panorama independiente ganó voz y terreno, muchos fueron los que decidieron resucitar y actualizar este género, ofreciendo mayor contenido para los simpatizantes de un arte muerto, y aprovechando ciertos elementos para mejorar la experiencia de otros títulos.



Las intensidades de la Muerte

A grandes rasgos, podemos diferenciar dos tipos de *permadeath* dentro de los juegos: la forma más *pura* y otra más *suave*. La forma *pura* es la clásica, la que patentó 'Rogue' y que luego ha sido tan imitada: si mueres, adiós muy buenas; si estás en un juego que guarda la partida, ésta se borra, y los objetos que hubieras acumulado desaparecen con ella. Empezar una partida en un juego con *permadeath puro* es siempre comenzar de cero, sin ayuda y sin ninguna de las ventajas logradas en la anterior intentona; exceptuando, claro está, el mejor conocimiento de las mecánicas del juego. La forma *suave* es la que, pese a borrar a nuestro personaje del mapa al acabar la partida, ofrece una salida para conservar algo de lo ganado, permitiendo que en nuestro siguiente intento el protagonista comience con algún objeto o riqueza conseguido por el personaje previo.

La primera variante es la que ha dominado, por tradición, el panorama *indie* de manera casi hegemónica. Aún así, la segunda variante, al permitir un cierto grado de progreso de una partida a otra, ha ido ganando popularidad en la escena: títulos como el extraño juego de rol de ambiente *steampunk* 'Sunless Sea' o el híbrido entre *roguelike* y *metroidvania* 'Rogue Legacy' no nos hacen comenzar de cero cuando matan a nuestro personaje actual, sino que nos permiten llevar a un heredero suyo que retiene una pequeña parte de sus avances y, por tanto, comienza con un poco de ventaja respecto a un personaje que partiese de cero, o bien nos permiten desbloquear con cada partida nuevos objetos, ayudas y personajes jugables que aumenten las posibilidades de éxito en futuras partidas.

Dado lo severa que es la modalidad *pura*, verla en los juegos más comerciales es una auténtica quimera comparable a la de encontrar un trébol de cuatro hojas. Lo más parecido a un ejemplo reseñable en este campo es 'The Temple of Elemental Evil', la adaptación que Troika Games hizo de uno de los módulos más legendarios de 'Dungeons & Dragons', en la que existía la posibilidad de jugar nuestra partida en un "modo Hombre de Hierro" (*Ironman Mode*) que elevaba los costes de resucitar a nuestros compañeros de grupo caídos a la friolera de cinco mil monedas de oro —todo un hachazo a la bolsa, incluso para esas pequeñas potencias económicas itinerantes que son los



grupos de aventureros— y borraba la partida en caso de que todo nuestro grupo fuera eliminado. Lo curioso es que la forma *suave* es todavía más desconocida en el panorama comercial, sin que haya un solo juego de gran presupuesto que pueda presumir de esta característica.

Morituri te salutant

De todas maneras, cuando se habla de *permadeath* dentro de un videojuego, sea en su variante *suave* o *fuerte*, se entiende desde un principio que empezar una partida conlleva un riesgo mayor con respecto a otros juegos, porque aquí la muerte implica, en mayor o menor medida, una pérdida importante. Hay muchos ejemplos en los que perder un personaje es algo desolador y que prácticamente arruina la estrategia. Casos como el de la saga 'X-COM', donde perder a un buen soldado era un fastidio pero se podía guardar en cada turno, ha precedido al método de progresar a base de guardado y cargado rápidos, que aunque válido para algunas modalidades, en algunos casos resta dificultad a la hora de enfrentarse ante un buen reto, como bien se puede apreciar en la saga 'The Elder Scrolls' o los nuevos 'Fallout'; esto ha acomodado a muchos jugadores, trazando una ruta hacia la facilidad de cargar una partida y repetir *hasta que salga*, perdiendo a cambio el disfrute de esa amada dificultad. Muchas desarrolladoras, prácticamente en su totalidad *indies*, contraatacan tales esquemas añadiendo la característica del *permadeath* como toque sazonador que resulta en un peso y riesgo mayor. La muerte permanente evita esa forma de progreso tan desganada y da un toque de atención constante, por lo que a veces consigue que esa frustración se convierta en interés por profundizar en algo por el simple hecho de que el jugador lo considera una hazaña. El riesgo de perder todo el progreso al *palmarla* hace un nudo en el estómago, pero al mismo tiempo aporta experiencias y sensaciones increíbles.

Existen variantes de lo que hoy significa el término *permadeath* y, al margen de que se considere una característica fundamental del *roguelike*, está consolidándose como la raíz de una planta que crece a ritmo desmesurado. Por esa razón se puede apreciar que en 'Eldritch', 'Nuclear Throne' o 'Spelunky' cometer una pifia es irremediable; 'Dungeons of Dredmor' tiene esa modalidad



opcional; 'The Binding of Isaac' y 'The Binding of Isaac: Rebirth' se encuadran en la forma *suave*, desbloqueando con cada partida objetos del juego pero manteniendo el trasfondo de "morir y perder"; 'Darkest Dungeon', por el contrario, sigue la misma línea que 'X-COM' con la pérdida de miembros de la cantera de aventureros, sólo que eliminando la posibilidad de volver a cargar una partida salvada a través del guardado automático y continuo. Es curioso que, dentro de un mismo esquema, se aprovecha dicha característica para ofrecer una situación más tensa ligada a la aleatoriedad de los sucesos que transcurren, y por ello casa tan bien con la generación procedimental y el género al que pertenece: nada es seguro, y si bajas la guardia vas a perder algo que te va a costar aceptar, así que al final estás frenando el avance para alcanzar la meta, y cada minuto de juego es una continua apuesta.

La Muerte lo cambia todo

Es probable que el *permadeath* sea una característica que no todos sean capaces disfrutar, pero cambia de forma radical el *modus operandi* que comúnmente se puede encontrar en el mercado. Resulta gracioso que, con una característica tan básica ligada a cualquier título ya existente, cambiaría el metajuego ya conocido de un sablazo. La mejor prueba de ello la dan aquellos jugadores que introducen la muerte permanente en juegos comerciales como un desafío autoimpuesto: es decir, que aunque el juego no lo contemple dentro de sus opciones de dificultad, el propio usuario aplique sus reglas a la partida, borrándola en caso de fracasar. Experiencias recientes como la del jugador que decidió pasarse el 'Fallout: New Vegas' con esas reglas —que recibió cobertura informativa por parte de Kotaku— demuestran que el permadeath hace que los jugadores se piensen mucho más correr riesgos, y que prioricen su instinto de supervivencia sobre consideraciones de otra índole.

Y ya por eso vale la pena que el *permadeath* empiece a ser considerado por las grandes compañías al menos como una opción a incluir en sus juegos, aunque no sea la única, ni siquiera la que está por defecto. O eso, o que hasta el jugador más *casual* se abra a las bondades de los juegos *indies* que se atreven con esta forma de desafiar al jugador, y disfrute así de la intensidad que supone saber que, como en el mundo real, no hay más vida que la que tenemos en ese momento; y que, por ello, los éxitos que logremos valdrán mucho más la pena, porque habrán sido conseguidos en una apuesta contra el fin de todas las cosas.





LA PIEL DE UN CONDENADO

The Suffering

por Marcos Gabarri

Quítale a un hombre su luz, sus ropas, su comida, sus amigos, el aire que respira, y lo dejarás a solas consigo mismo. La mayoría de las veces no es una compañía muy agradable.

El día favorito de un condenado a muerte es la fecha de su ejecución. Quizá sea cierto que, gracias a la muerte asistida, hace tiempo que hemos perdido el miedo a morir, y es el sufrimiento lo que realmente nos aterra. La delgada línea que separa el castigo de la tortura se sobrepasa en el corredor de la muerte, donde el aislamiento y la incertidumbre del prisionero frente a su destino son la mayor crueldad a la que puede someterse al ser humano. Las celdas de aquéllos que esperan morir se convierten en cápsulas etéreas capaces de paralizar el tiempo, en las que la angustia emocional provoca en el reo secuelas irreversibles. Los crímenes por los que fueron condenados se ahogan en la soledad de sus pensamientos, cada vez más distorsionados por la falta de contacto con la realidad. Alucinaciones, ataques de pánico o pensamientos obsesivos son una pequeña lista de los efectos provocados por el síndrome del corredor de la muerte, una travesía diseñada para arrebatar la humanidad de los condenados. Arrancar la vida a una persona como remedio para afrontar una pérdida no es suficiente para una sociedad sedienta de venganza: buscamos la panacea al sufrimiento con más sufrimiento, y esto se consigue a través de la alienación. Si la deuda impuesta es cara, pagarla lo es más.

A fin de cuentas, ésta es la premisa con la que Surreal Software desarrolló 'The Suffering' en 2004. Disfrazado de *third person shooter*, una maltrecha Midway nos brindó un *FPS* que coquetea con el *survival horror*. Pero, alejándonos de las etiquetas de género, nos encontramos ante un título olvidado de PS2, Xbox y PC, sanguinario y *seriebedesco* a partes iguales, que sobresale por meternos en la piel de un condenado a muerte. Se trata de Torque, un convicto que no recuerda haber asesinado a su ex mujer y sus dos hijos, y que a pesar de ser un protagonista silencioso funciona como un lienzo en blanco para bosquejar la verdadera historia del título. ¿Es realmente Torque un asesino a sangre fría, o por el contrario no es más que una víctima de la casualidad? El jugador es el encargado de desempeñar el papel de mano de Dios, eligiendo el comportamiento de Torque durante su estancia en la penitenciaría de Abbot, un lugar donde se tergiversa el concepto de libertad y en el que se tejen sus relaciones con la muerte.



'The Suffering': Los lazos que nos unen

El último título desarrollado por Surreal Software fue una secuela directa de The Suffering, un año después del estreno del título original. En esta ocasión Torque trata de volver a Baltimore para investigar el asesinato de su mujer e hijos. La moralidad del jugador será aún más relevante que en la primera entrega, afectando a todo el transcurso de la historia.

Ambas ideas se encuentran conectadas no sólo por la historia intrínseca del título, sino también por la relación existente entre personaje y jugador. Ser portadores del *gamepad* nos hace automáticamente poseedores del destino del protagonista, mientras que las muertes que causemos ejerciendo ese derecho serán decisivas para el desenlace del antihéroe. La paradoja de la libertad que Rousseau postulaba en el siglo XVIII subyace en este contrato omiso, pues Torque cede su arrebatado control al jugador para que éste ejerza su voluntad, que no es más que escapar de la prisión y demostrar su inocencia. Es decir, la libertad se presenta como una segunda naturaleza del ser humano, algo que nunca poseemos realmente pues, con ello, evitamos su enajenación a través de las pasiones, que vendrían representadas en el título por el asesinato de la familia de Torque. Además, la figura del Estado, en este caso el de Maryland, desempeña un papel fundamental en todo esto, poniendo los límites a la libertad del individuo. Así es como puede decirse que el jugador no hace más que realizar las funciones del Estado, sosteniendo una espada de Damocles que se balancea sobre las cabezas de los personajes que encontramos. Pero más allá de la latente *filosofía in game* y contratos sociales aparte, 'The Suffering' sorprende, más que por su jugabilidad, por la mímica a la obra de Dennis Lehane, 'Shutter Island'.

Si en los 90 Stephen King ya nos describía una "Milla Verde" llena de personajes mentalmente enfermos, en la que el delirio y las tendencias psicopáticas eran el pan nuestro de cada día, Lehane nos dejó con 'Shutter Island', a principios de siglo, un escenario nada desde-



ñable. Con los mismos uniformes con los que Tom Hanks y compañía recorrían los pasillos de Cold Mountain, los oficiales de 'The Suffering' nos invitan a la claustrofóbica Carnate Island, el alter ego de la isla de la obra de Lehane que el mismo Scorsese llevó a la gran pantalla. Como dos islas nacidas de una misma placa tectónica, Carnate y Shutter Island comparten orografía, pasado y funciones. Tan turbias son las clemencias del tiempo como los experimentos que allí acontecen, en muy estrecha relación con el holocausto nazi en ambos casos. Un paisaje poco acogedor para las dos penitenciarías, habitadas por los presos más peligrosos del Estado, encerrados en una especie de Alcatraz donde la única forma de entrar o salir es a través de un ferry. Si bien en la obra de Lehane no se trata el tema del corredor de la muerte, su protagonista, Teddy Daniels, sufre de las mismas paranoias que Torque, atormentado por insoportables jaquecas y por el recuerdo de su mujer fallecida. Sin saber a ciencia cierta qué ocurrió con el fatal destino de sus amadas, Teddy y Torque se sumergen en sus voces interiores con el afán descubrir la verdad sobre sus actos y dejar de la lado el sufrimiento de la incertidumbre. Cada hecho es una lectura tácita de lo más profundo de las mentes de los protagonistas, haciéndonos dudar sobre el estado de lucidez de los dos hombres e invitando al lector/espectador/jugador a sumergirse en la piscina de locura donde luchan por no ahogarse.

Precisamente, bajo el pretexto de encontrar una cura a la supuesta demencia de los pacientes, los doctores encargados de Ashecliffe, en Shutter

Inmersión epistolar

La historia de Carnate Island merece la atención que un *FPS* no puede brindar. Consciente de esta situación, Surreal Software vio la necesidad de establecer un vínculo entre jugador y el universo creado. La solución: un conjunto de archivos desbloqueables. Se trata de los diarios y notas privadas de diversos personajes secundarios que ayudan a la inmersión del usuario, pues inmiscuyéndonos en su intrahistoria podemos empaparnos de la naturaleza de la isla, sus criaturas y escenarios. Como si de una novela epistolar se tratase, el menú cuenta con voces en off que nos ponen en antecedentes de una manera teatral, satisfaciendo la curiosidad de los más morbosos.

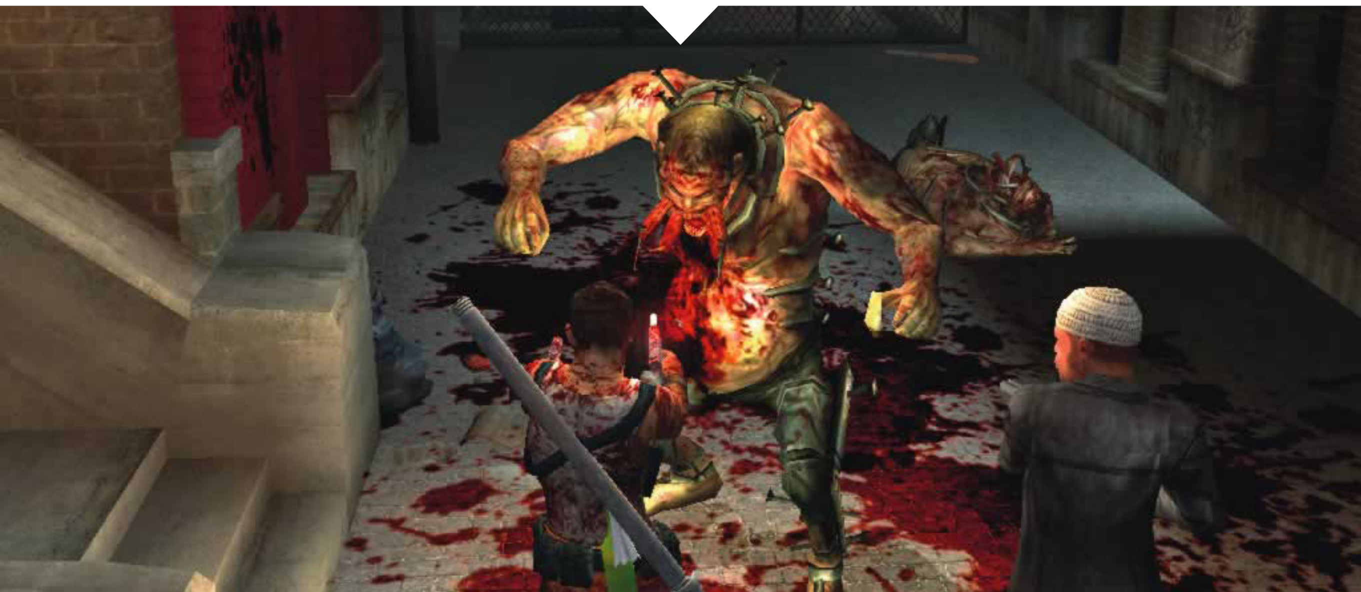
Island, y del manicomio adjunto a la penitenciaría de Abbot, en Carnate, alimentan la mala fama de ambos recintos. Al igual que ocurría en el Briarcliff de 'American Horror Story: Asylum', los profesionales de este binomio hospitalario practican métodos poco convencionales, provocando en más de una ocasión la muerte de los pacientes. En el título de Surreal Software nos topamos con el fantasma del Dr. Killjoy, un antiguo médico obsesionado con curar la supuesta psicosis de Torque; en Ashecliffe los doctores Cawley y Naehring, afines a la ideología nazi, campan a sus anchas, jeringuilla en mano, por los pasillos del edificio. Estos personajes, junto con los oficiales de seguridad, conforman la parte más alta de la pirámide dentro de la espiral de muerte creada en los dos universos. En 'The Suffering' este esquema se practica a rajatabla, pues las vejaciones hacia los condenados a muerte por parte del personal de la penitenciaría están a la orden del día. En este escalafón nos encontramos con Hermes T. Haight, el fantasma de un ejecutor de la prisión de Abbot que sentía tal placer al arrancar vidas humanas que terminó por suicidarse en una cámara de gas. Él fue el responsable de la muerte en la silla eléctrica de otra de las almas errantes de Abbot: Horacio P. Gauge, un recluso afectado por el síndrome del corredor de la muerte que asesinó a su mujer en un vis a vis, alegando que era la única manera de protegerla del mundo. Estos tres espíritus —Horacio, Hermes y Killjoy— se presentarán ante Torque con el objetivo de influirle a la hora de tomar decisiones. Pese a que cada uno de ellos posee un enfoque diferente sobre la muerte —simulando el alineamiento de la perspectiva ética de los juegos de rol— los tres deciden liberar la bestia que el protagonista encierra en su interior: un poder que transformará su cuerpo en una gran bestia demoníaca, la excelentísima personificación del sufrimiento, capaz de acabar con su propia existencia.

Carnate Island es sinónimo de muerte; sólo aquí la Parca encuentra maneras inverosímiles de aplacar la sed de su guadaña, sacando a relucir lo peor del ser humano. Su manto negro llegó al culmen de la excentricidad al poco de la llegada de Torque, liberando con un terremoto a las mismísimas encarnaciones de las penas capitales. Fusilamiento, inyección letal, ahorcamiento… las diferentes manifestaciones del horror humano cobran vida para atormentar a quienes usan su nombre en vano; un caos que nuestro personaje aprovechará para salir de aquel infierno, no sin antes tener que enfrentarse con estos ángeles exterminadores. Entre la anarquía, el odio reina en Abbot, desatándose matanzas entre reclusos y oficiales. Ayudar a uno u otro bando o jugar como un lobo solitario marcarán los derroteros de la historia, por mucho que la IA no nos lo quiera poner fácil.



Por suerte o por desgracia, el camino de Torque estará lleno de un buen arsenal de armas y la munición caerá a borbotones de los bolsillos de nuestros contrincantes. A simple vista, nos encontramos ante un título de corte *survival*, sobre todo si echamos un vistazo a su ambientación o al diseño de las criaturas de Carnate, con parecidos más que evidentes a la saga 'Silent Hill'; pero nada más lejos de la realidad, pues la temática *gore* y la problemática de las prisiones sirven de excusa para introducirnos a un *FPS* de la vieja escuela. Aunque es cierto que podemos cambiar a una visión en tercera persona con sólo presionar un botón, los controles del juego calcan el modelo del *shooter* clásico, siendo además, la mejor manera de disfrutar el título. Gráficamente ha envejecido mal, aunque compone un mosaico de luces y sangre bastante interesante. Con una iconografía propia que se mueve entre lo sórdido y lo sobrenatural, desprende claustrofobia por los cuatro costados, a pesar de contar con zonas de espacios abiertos. Su mapeado *pasillero* es el principal culpable de este sentimiento en el que se echan de menos más posibilidades de exploración. El sonido coquetea tanto con la atmósfera como con el grito desgarrador, recursos típicos del género de terror, que funcionan a la perfección para crear un decorado sonoro acorde a las paranormales circunstancias. Además, se encuentra totalmente doblado al castellano, encontrando interpretaciones de calidad variable. No obstante, este evidente flirteo con lo cinematográfico ayuda al jugador a sumergirse en los hechos que se nos presentan en la pequeña pantalla.

La muerte es cada vez menos relevante en el ocio electrónico, especialmente desde que el *checkpoint* sustituyó a la paciencia. Los títulos en los que la dama negra posee un resquicio de importancia en la jugabilidad se han convertido en excepciones, conformándose con quedar relegada a la trama. En el caso que nos atañe, la muerte se viste de presidiaria para llevarnos a los entresijos de la pena capital, un escenario atípico en el mundillo, aunque es cierto que a lo largo de la historia de los videojuegos encontramos muchos casos en los que las cárceles han estado presentes de una u otra manera. Unos cuantos ejemplos son los clásicos 'Dustin' o 'The Great Scape', pasando por obras más contemporáneas como 'The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay' hasta llegar al gestor de recursos 'Prison Architect'. Sin embargo, 'The Suffering' convierte al subgénero carcelario en toda una oda al crimen, al *gore* y al disparo. El corredor de la muerte conduce a Torque hacia un cementerio infestado de tumbas en las que se lee la misma frase lapidaria que dijo Teddy Daniels en 'Shutter Island': «¿Qué sería peor, vivir como un monstruo o morir como un hombre bueno?». Nadie podría describirlo mejor.



Una sola muerte

por Javier Alemán

Rápido, ¿qué es lo primero que se te viene a la cabeza si te digo que pienses en un videojuego en el que la muerte juegue un papel nuclear? Seguro que la saga 'Souls', ¿verdad? Al fin y al cabo, se ha hablado mucho, muchísimo, de cómo han conseguido imbricar su jugabilidad en la propia muerte del protagonista.

Pero no, no es éste uno de esos enésimos (y necesarios) artículos sobre la saga de From Software. Me resultaría imposible escribir sobre ellos, porque apenas los he jugado. Otros igual habréis pensado en títulos que tienen la muerte como escenario, como el maravilloso 'Grim Fandango', pero tampoco es el objeto de este texto.

¡Eh, pero queda 'Planescape: Torment'! ¿Cómo no hablar del que para muchos (me incluyo) es el mejor videojuego de rol de la historia, un modelo inimitable de cómo se puede crear una historia adulta y profunda y divertir a la vez? Al fin y al cabo, la muerte juega un papel fundamental en el título que encumbró a Chris Avellone como desarrollador. Deja de ser un elemento para penalizar al jugador y se convierte en el objetivo: aquí se viene a morir.

Tampoco voy a hablaros de eso, aunque bien merecería un monográfico. No, he venido, tras varios años hablando todos los días de juegos independientes en Nivel Oculto, a defender un título que ha sido vilipendiado a más no poder, encima editado por la terrible Ubisoft. Hablo, nada más y nada menos, que de 'Prince of Persia' (sí, el *reboot* de 2008).

¿Habéis terminado ya de tirar piedras, tomates y demás hortalizas? Bien, pues dejad que me explique un poco.

'Prince of Persia' no deja de ser un cuento clásico, una historia maniquea sobre buenos y malos en un lejano Oriente que evoca a 'Las mil y una noches' y se apoya muy levemente en el zoroastrismo (lo justo para robar a su Ormazd, que en realidad es Ahura Mazda, y Ahriman). El propio apartado artístico del juego viene a confirmarlo, con ese *cel shading* tan



bonito que apenas ha envejecido (comprobadlo, tratad de jugarlo ahora) que se abraza con la música que uno esperaría oír en esa época y lugar para terminar de darle envoltura fabulística.

Al menos, en mi apreciación personal, la lectura que hizo mucha gente de él iba por el camino de "es bonito, pero es muy aburrido, es todo el rato igual". Os juro que no me pagan por defender a este (ni a ningún) juego, pero ese argumento me parece una mierda bien gorda. Juegos que son todo el rato lo mismo los ha habido siempre, y aún no entiendo muy bien el mecanismo que hace que encumbremos a unos mientras defenestramos a otros.

Pero venga, es cierto. La mecánica de 'Prince of Persia' es muy repetitiva. El juego puede resumirse en este esquema: liberar zona corrupta de la influencia de Ahriman y sus secuaces a base de hostias con uno de ellos → obtener orbes luminosos a cambio → comprar un poder nuevo que nos permita acceder a otras zonas → repetir. Esa sucesión se va trufando de momentos de charla entre el Príncipe y Elika (qué bonita complicidad) y desarrollando una trama muy sencilla de lucha entre el bien y el mal.

Para colmo, resulta que los momentos de plataformas y combate parecen más cercanos a un juego de ritmo que a otra cosa; al fin y al cabo, todo consiste en ajustar los tiempos, calcular muy bien y darle al botón que (de forma implícita) se nos pide. Si vemos una anilla habrá que usar el guante para aferrarse, si el vacío es demasiado grande hacemos un doble salto, y si el enemigo parpadea de manera brillante hay que atacarle con magia (y, a poder ser, encadenarle un combo).

¡Y no se puede morir! ¡Paren las máquinas, 'Prince of Persia' es un mojón inmenso porque si me caigo por un precipicio, en vez de comerme una pantalla de carga y aparecer en el punto de control, la magia me salvará y apareceré en el punto de control! Podría parecer que me estoy riendo de ese argumento, y sí, lo estoy haciendo. Porque es que, además, en 'Prince of Persia' sólo



hay una muerte importante en todo el juego, y hay que adentrarse en el terreno de los *spoilers* para hablar de ella.

En un simpático giro de la historia que complacería a M. Night Shyamalan, resulta que Elika lleva todo este tiempo muerta y hablando con Bruce Willis. O bueno, quizá lo segundo no. Pero Elika, de la tribu que se ha quedado en los valles, carcomida por el olvido, los que han jurado honrar y defender el legado de Ormazd... le debe la vida a Ahriman. Su dios luminoso y lleno de pureza no ha sido capaz de atender el llanto del Rey (su padre), que al final sucumbe a la tentación y abre el sello que permite deslizarse a Ahriman y corromper las tierras sagradas a cambio de la vida de su hija.

Así que Elika convence al Príncipe para que la ayude, y usando el poder que Ormazd (ahora sí) le da, van poniendo coto a la corrupción. Parece mentira, pero el dios de todo lo que es bueno de repente reacciona cuando el engrudo negro entra a contaminar su mundo: la muerte ya no existirá mientras haya que luchar con Ahriman.

Vaya, ¡hay una justificación para no morir! Y es precisamente a partir de esta imposibilidad de morir que cuando lleguemos al final y confinemos de nuevo a Ahriman en el que supongo será *un espacio chiquitín para vivir*, entenderemos por qué no había muerte hasta ahora: porque la muerte, cuando es reiterativa, se convierte en recurso, en molestia, en lugar común... y en el bonito mundo de 'Prince of Persia', ahora libre de corrupción y con un viento tranquilo y refrescante que agita la hierba, la muerte no tiene lugar.

Hasta que la vida abandona a Elika. Cumplido el deber, con el Mal Absoluto a buen recaudo, la Princesa se convierte en algo incompatible con la vida. Una sola muerte cuando nos han estado engañando, haciéndonos ver que la senda de Ormazd nos conduce, indemnes, a través de todo tipo de peligros. Ay, si sólo hubiéramos tenido una pantalla de carga y más gritos con cada caída, el golpe no sería tan gordo ahora.

El idílico mundo sin la degradación de Ahriman se hace difícil de soportar. El Príncipe, emulando al Rey, acaba llegando a la misma conclusión: ¿qué más da el mundo si una sola muerte pesa más que cualquier otra cosa? ¿Para qué servir a un dios ausente cuyos premios son el silencio y la desaparición? El sello se rompe y la historia debe seguir. Aunque el mundo se vaya a la mierda, aunque sufran cientos de personas, la única muerte que nos acosa es peor alternativa.





MONO-CROMÁTICA MUERTE

De un juego que lleva el título de 'Limbo' se puede esperar que trate el tema de la muerte, que cuente con un ambiente opresivo, e incluso que tenga un desarrollo cíclico. Pero, aunque todas estas cosas están en 'Limbo', no deja de ser curioso cómo lo visual se convierte en lo más importante. Limbo es el lugar al que van los niños malos, donde sufrirán eternamente por unos pecados que no cometieron, por lo que su tratamiento monocromático y minimalista de la imagen es tan adecuado como profundamente delicioso. Es así como convierte cada muerte en un acto de poesía tan edificante como cruel, pero sobre todo... natural.

Suena el tema de Aeris y apenas puedo reprimir una lagrimilla que, furtiva, lucha por encontrar su camino hacia el exterior, a través de la comisura de mi ojo. Sujeto el mando ensimismado, con una mezcla de pesadumbre y sensación de derrota en una mirada inexorablemente clavada en un abultado televisor de tubo y sus titilantes destellos. Bajo la cabeza, todavía maltrecho, herido de muerte en el corazón y en la dignidad, y observo el mando desprovisto de *sticks*, como tratando de culparle a él por lo acontecido en pantalla.

Me doy cuenta de que ya no hay marcha atrás. Ni siquiera mis noventa y nueve unidades de *plumaje Fénix* pueden revertir la situación. Advierto cómo ese hecho me golpea, haciendo polvo mis esperanzas. Oigo a lo lejos —oídos embotados— una encarnizada batalla teniendo lugar ahí dentro, en mi viejo televisor Thomson de veintiuna pulgadas. No tengo ganas de participar en ella; mas, sin embargo, levanto la mirada. Puedo ver entonces cómo el tema de Aeris —que sigue sonando en todo momento— causa una lacerante desconexión entre lo audible y lo que veo en pantalla; una sutil experiencia que alimenta la sensación de estar viviendo algo dolorosamente irreal, de tan abstruso, prácticamente marciano. Comprendo que es resultado de mi estado virtualmente catatónico el hecho de que tanto me sorprenda. El golpe ha sido tan duro que pareciera que todo debiera haberse parado; mas continúa, sin embargo, inalterado, como abocado a una locura que buscara tanto sacarme de mis casillas como devolverme al mundo real. Es precisamente eso lo que más me desconcierta: en este momento, no puedo explicar lo que habría esperado, pero el hecho de que todo continúe inmediatamente, con un combate contra un jefe, como si nada especial hubiera acontecido, es lo que más me desespera. Creo que una parte de mí, —que todavía no he perdido a nadie importante en mi vida— percibe ahora la muerte de manera muy diferente. Tendemos a magnificar la vida, pero en realidad no somos más que un engranaje de una máquina descomunal, y tiene que ser un videojuego el que venga a enseñarme que esa máquina nunca se detiene, sin importar los pistones que se queden por el camino.

Un cartelito rojizo llama mi atención con un sonoro tañido: **<<Cloud LÍMITE POR REBASAR>>**. Sacado de mi fútil y absorto deliberar, inadecuado para un adolescente de tan profundo y existencial, decido luchar. Mis dedos se deslizan torpemente por la cruceta, anquilosados, como impedidos tras la quietud de toda la escena anterior. Veo a Cloud lanzar su '**Lluvia de Meteoritos**', y poco a poco voy tomando de nuevo el ritmo. El combate es muy permisivo, como si hubieran intentado no ser muy duros tras habernos hecho una jugarreta muy gorda. Encadeno algunos golpes con Cid —qué estilo tiene este tipo—, Cloud, y Tifa, y es finalmente ésta última la que acaba con Jénova, utilizando una ruleta de límites llena de '**Sí**'.

Jénova
"Porque eres...... una marioneta"
Cloud
"¿Soy...... una marioneta?"

Esa extraña frase me causa desazón e incertidumbre a partes iguales, pero el panorama está lejos de mejorar. La siguiente escena muestra el atrio bañado por la luz filtrada. Veo a Cid presentar sus respetos al cadáver de Aeris, y a Tifa arreglarle un mechón del pelo para bajar seguidamente la cabeza y marcharse corriendo, tratando de evitar que la veamos llorar. Me dejan solo con ella. Cloud y Aeris. Supongo que ambos nos sentimos un poco igual, ¿eh, Cloud? Heridos, traicionados e inmersos en una trama mucho más grande de lo que podemos imaginar: una trama sobre la que tenemos tantas preguntas que ni siquiera nos atrevemos a formularlas.

Cloud toma en sus brazos a Aeris con una ternura apreciable a pesar de los monigotes *super deformed*, tal vez incluso gracias a ellos. Baja las escaleras. Encuentro —para mi sorpresa— que la siguiente escena es ya fuera del palacio de coral, por lo que imagino lo duro que debe de haber sido para Cloud el largo paseo a través de la escalinata. La acerca al lago de la entrada. ¡A ver si ahora la va a resucitar a través de la corriente vital! Pero entonces salta la escena de video.

El tema de Aeris sigue sonando, despiadado, cuando Cloud deposita a Aeris en el agua. La mezcla de ternura, compasión y admiración con que la mira me atraviesa el alma, haciendo que maldiga por primera vez, lleno de rabia, al maldito Sefirot. Entonces me doy cuenta. Lo veo en los ojos de Cloud. Es una despedida. Se trata de un funeral. Cloud retira sus manos de Aeris, dejándola libre para que se marche. Suelto el mando encima de la cama, como si desprenderme de él me desconectara de aquello que no quiero contemplar. Aeris comienza a hundirse, lentamente, en las cristalinas aguas, dentro de la corriente vital. Cuando la veo descendiendo a las profundidades, llena de paz, me doy cuenta de que nunca antes un videojuego me había tocado tan hondo. De alguna manera, la huidiza y furtiva lagrimilla se las ha ingeniado para escapar, y baja ahora lozana por mi mejilla.



Para siempre

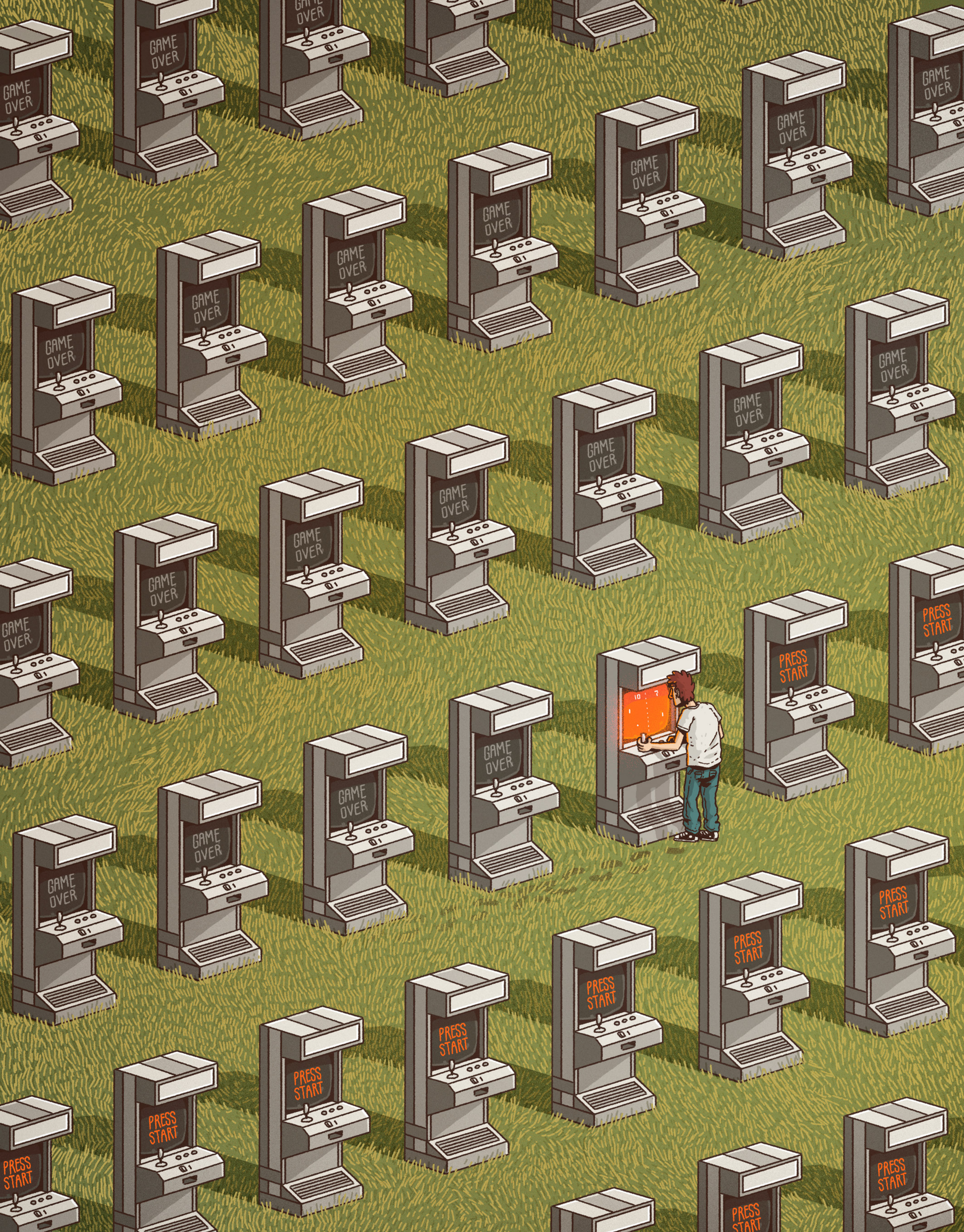
por Pedro J. Martínez

ILUSTRACIÓN: MIQUEL RODRÍGUEZ

Ojalá pudiéramos dejar este mundo como lo dejan los pikmin: puros, desnudos y sin cuentas pendientes. Volver a la misma tierra de donde una vez partimos, sumergirnos en la *corriente vital* conscientes de nuestra ridícula importancia, despojados de nuestra falsa sensación de trascendencia. Quizá, así, podríamos mirar a la muerte con ojos tiernos y abandonar el miedo; asumir que no es el fin, sino otro principio. «Nadie puede vivir mirando a la muerte y sabiendo que camina hacia la nada», como ya decía Antonius Block.

Una de las cosas que más curiosidad me suscita cuando comienzo un videojuego es la forma en que los desarrolladores resuelven jugable, artística y simbólicamente la muerte del avatar. Supongo que tiene algo que ver con que, de muy pequeño, perder una vida en cualquier juego me dejaba conmocionado y con la obligación moral de resetear la consola. Eso de disponer de vidas extra chocaba frontalmente con mi concepción de la realidad. No podía ser; ese clon había de ser alguien disfrazado como el héroe fallecido, un farsante. A un niño era difícil explicarle de forma racional algo tan propio del lenguaje del medio. Con los años, tratar de fusionar "pérdida de una vida" con la universalidad de la temática de la muerte ha traído resultados muy diversos. Recuerdo las palomas brotando del cuerpo inerte de Abe y fusionándose en el último *checkpoint*, formando un nuevo mudokon, idéntico al que acababa de morir. El mensaje era claro: volvíamos a controlar a Abe, y su cuerpo no era más que una mera manifestación tangible de su alma. 'BioShock', sin embargo, planteó una idea diferente: cada vez que moríamos éramos de alguna forma reconstruidos en una *vita-cámara*, sin ninguna connotación espiritual. Carne, huesos y fluidos engranados y funcionando, eso era la vida: algo capaz de producirse y sistematizarse industrialmente. La muerte, en contraste, era la simple ausencia transitoria de alguno de estos elementos.

Los ejemplos siguieron multiplicándose. Pocos videojuegos han planteado la muerte del avatar de forma tan honesta como 'ZombiU': cada personaje contaba con una única oportunidad, pero el jugador las tenía ilimitadas. La partida se guardaba automáticamente, impidiendo volver atrás, lo cual significaba que el valiente policía de Manchester que nos tocó en suerte se había ido para siempre, víctima de la infección. La muerte no da segundas oportunidades, aunque a veces sea la única salida. La ejecución de los lemmings cuales kamikazes explosivos estaba integrada en el juego del mismo modo que excavar o dejarse caer plácidamente con una sombrilla, y quizá por eso asesinarlos a


GAME OVER
PRESS START



sangre fría por un motivo tan fútil e irracional como “proporcionar acceso al siguiente nivel” me causaba más implicación emocional que aquella desapasionada Sniper Wolf y su parrafada entre estertores. Dramatizar la muerte es tan redundante como manifestar el amor con un “te quiero” cuando sobra con una mirada. George R. R. Martin tiene razón: decidir quién vive y quién no, además de hacernos sentir poderosos, es terriblemente divertido; y que tire la primera piedra aquél que jugó a ‘Los Sims’ sin emparedar a nadie ni retirar la escalerilla de la piscina. Nos merecemos cualquier cosa que nos pase.

La muerte seguirá inspirando a generaciones de todos los espacios culturales, desde las grandes pirámides de Egipto a la *Santa Muerte* del narcotráfico mexicano. Cuando entre la redacción de esta santa casa salió a la palestra esta temática, saltando directamente de géneros y ambientaciones al mayor misterio de la existencia, las propuestas brotaron como setas entre cipreses. Es posible que haya en nosotros una necesidad de mediar con la pálida dama. El ser humano busca ante todo la reconciliación, en contraposición al miedo —al fin y al cabo, la penitencia y la confesión propias de la mayoría de religiones no son otra cosa que una preparación institucional para lo inevitable—, y al final, hagamos lo que hagamos, la muerte se reduce a una mera cuestión de tiempo. «La vida es corta, juega más» decía aquel anuncio de Xbox mientras un bebé salía disparado y se desarrollaba en el aire hasta hacerse viejo e impactar con la tumba. Es cierto: de demasiados juegos no jugados nos lamentaremos en nuestro último lecho. Demasiadas películas no vistas, libros no leídos y palabras no dichas. Morir en los videojuegos no es caer por un abismo y volver al último punto de control; tampoco que se rompa la Game Boy, ni ver cómo todo el mundo abandona tu juego *online* para ir a la nueva edición que no te puedes permitir. El juego acaba cuando llega nuestra hora. El Game Over definitivo.

Pero la vida sucede a este lado de la pantalla. Envejecemos mientras Lara Croft cada día está más joven, caminamos hacia el abismo mientras el tiempo vuelve atrás para conocer los orígenes de Hyrule. Ojalá pudiéramos hacer trampa, hacer un *savestate* justo ahora, en la última página de este número. Así, al terminar siempre podríamos volver atrás y reencontrarnos con vosotros, porque aunque avanzamos hacia la muerte en el mundo real, la vida eterna se encuentra en nuestros actos, en nuestra obra. Es posible que hayamos encontrado sus huesos, pero Miguel de Cervantes sigue vivo en cada biblioteca, igual que el amor de mis abuelos vive en cada beso que se dieron. Nosotros no aspiramos a tanto, pero cada palabra depositada en este proyecto es un trozo nuestro que, mientras sea leído, no morirá nunca. Así que ya veis, dejamos en vuestras manos el sentido de nuestra existencia. A cambio sólo os pedimos una cosa: vivid como si la muerte no existiera, que cuando llegue no os pille embarrados en su fango de derrota, reparando en su llegada, con la mortaja puesta y los untos de extremaunción ensuciándoos la frente. Nadie ha vuelto para contar qué viene después, y mejor que así sigamos, inspirándonos en ella para crear, para cultivar la imaginación. Utilicemos la muerte para hacer lo que realmente nos hace vivir para siempre.


GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS
GAMEREPORT
NINTENDO

